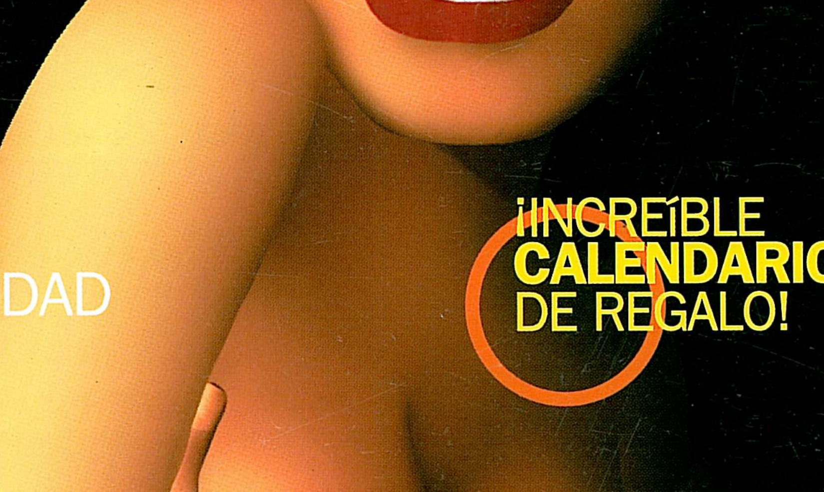
PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

¡LARA AL DESNUDO!

TOMB RAIDER CHRONICLES

GUÍA + ANÁLISIS EN PROFUNDIDAD



¡INCREÍBLE CALENDARIO DE REGALO!

¿QUÉ JUEGO COMPRAR?

70 TÍTULOS COMENTADOS POR GÉNEROS

WIPEOUT FUSION

6 PÁGINAS DE INFORMACIÓN EXCLUSIVA

GUÍA PARASITE EVE II

CON NUESTRA PRIMERA PARTE DE GUÍA, AYA NI SE INMUTA

NÚMERO 27 | 495 PTAS. 2,95 EUROS

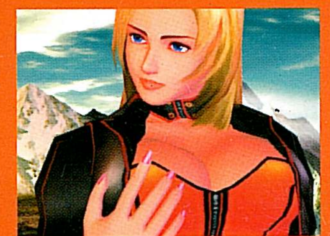


editorial aurum

¡¡SORTEAMOS!! 5 VOLANTES FANATEC Y 5 XPLORER



360 MODENA RACING WHEEL
EXPERIMENTA CON TU PLAY EL CONTROL DE TODO UN FERRARI



DEAD OR ALIVE 2
EL BEAT'EM-UP MÁS ATRACTIVO DE TODOS LOS TIEMPOS YA ESTÁ AQUÍ



VANISHING POINT
EL ÚLTIMO GRAN JUEGO DE CARRERAS DE COCHES EN PLAYSTATION

PLANETSTATION 27 ENERO
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Victor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Òliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega **COLABORADORES** Manel Calpe, Eduardo Rodríguez, Àlex Novials (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón | **PUBLICIDAD Y MARKETING** Aida Gascón
Barcelona: C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es Madrid: Waterbuk, S.L. C/Marqués de Urquijo, 26 28008 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L. Se prohibe su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial. **SOLICITADO EL CONTROL OJD**

¡DES PE GUE!

Odiada por muchos y venerada por otros tantos, Lara Croft ha marcado todo un hito de popularidad en el mundo del videojuego. Con este número PlanetStation quiere rendir una honrosa despedida a la arqueóloga más famosa del mundo en su última aventura para PlayStation, reconociéndole un voluptuoso carisma que, sin duda, ha servido de *inspiración* para crear muchos otros personajes, como las impresionantes chicas de *Dead Or Alive 2*, que este mes centran la atención en el panorama de PS2. Hasta dentro de un mes y... ¡Feliz Navidad y *Pláyspero* Año Nuevo!
planet@intercom.es


67


12

26

42

60

64

111

LA PS2 YA ESTÁ AQUÍ

LA 128 BITS DE SONY LLEGA A ESPAÑA CON ESCASEZ DE UNIDADES

Por fin la PS2 está entre nosotros. Bueno, entre aquellos privilegiados que hayan conseguido hacerse con algunas de las aproximadamente 30.000 PS2 que llegaron a nuestro país el 24 de noviembre, fecha de su lanzamiento. Por problemas de recorte de unidades que afectaron a toda Europa (Inglaterra se quedó con la mitad de las 165.000 consolas previstas de antemano y en Francia las 70.000 PS2 en venta fueron disputadas en ocasiones a puñetazo limpio debido a la ausencia de un sistema de reservas) el lanzamiento en el Viejo Continente de la PS2 fue mucho menos espectacular de lo esperado. En nuestro país más que lanzamiento cabe hablar de recogida de consolas reservadas: todas las PS2 presentes en las tiendas de nuestro país ya estaban adjudicadas de antemano y aún así muchas personas con la reserva realizada se han quedado sin su consola, algunas de ellas después de haber depositado una paga y señal o incluso haber abonado el importe completo. Por zonas geográficas las primeras PS2 se han concentrado en nuestro país en Catalunya, Madrid, Comunidad Valenciana, Andalucía y Canarias y se estima que sus compradores han sido mayoritariamente personas de entre 20 y 30 años. Claro que pese a las promesas de Sony España de que antes de Navidades habrá 65.000 consolas en nuestro país resulta terrorífico visitar la página oficial de Sony y comprobar que tanto el hardware de PS2 como el de PSOne no estarán disponibles hasta... el 2001. Respecto al software, algunos títulos como *Armored Core 2*, *Dinasty Warriors 2*, *Evergrace*, *F1 World Championship*, *Madden NFL 2001*, *Swing Away Golf*, *Theme Park World*, *Top Gear Daredevil* o *X-Squad* han acabado retrasando su publicación. Parece ser que la PS2 será durante sus primeros meses de existencia en nuestro país algo similar a los dadaístas anuncios publicitarios de la campaña de lanzamiento dirigidos por el excéntrico director norteamericano David Lynch: algo muy sofisticado, moderno y fascinante, pero disfrutado en profundidad por muy pocos.



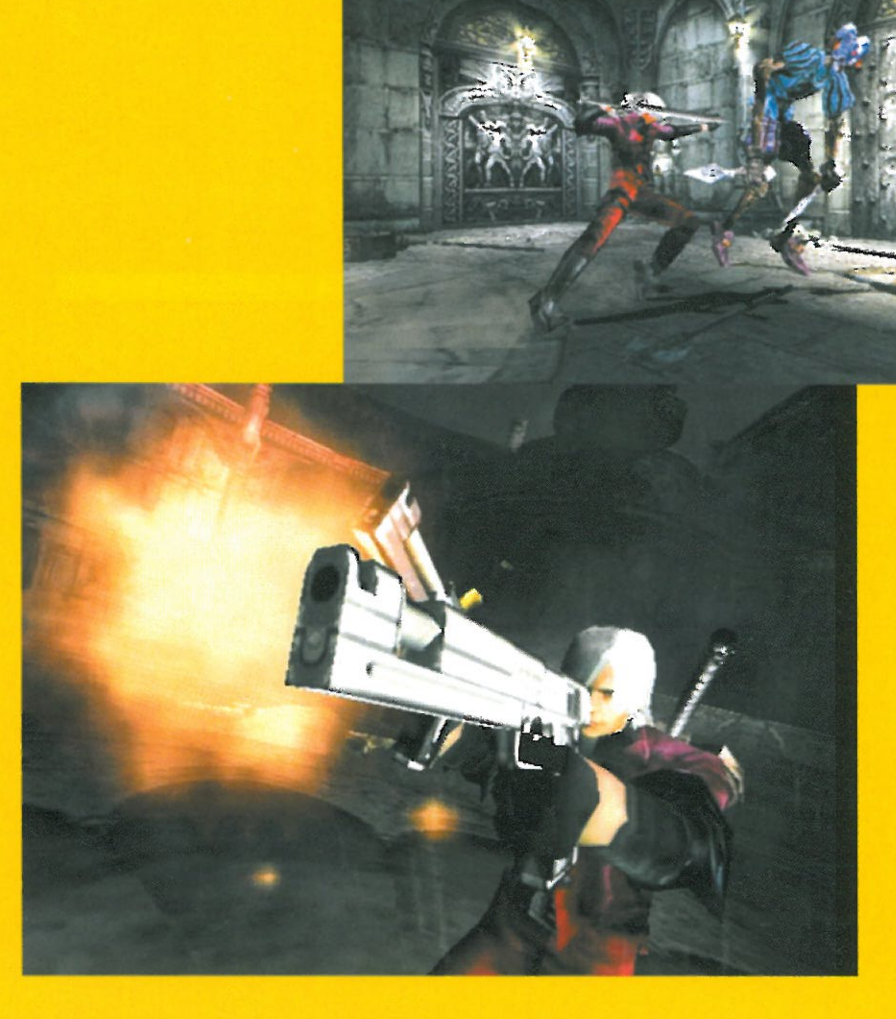


EN NUESTRO PAÍS MAS QUE DE LANZAMIENTO CABE HABLAR RECOGIDA DE CONSOLAS RESERVADAS: TODAS LAS PS2 ESTABAN ADJUDICADAS DE ANTEMANO



LOS DEMONIOS TAMBIÉN LLORAN

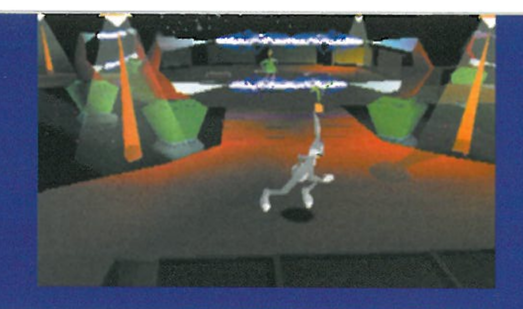
Después del tremendo *Dino Crisis 2*, Capcom no para de dar sorpresas. Cuando todo el mundo esperaba noticias sobre el futuro *Resident Evil* para PS2 la compañía japonesa anunció el pasado 17 de noviembre el desarrollo de un nuevo título para la 128 bits de Sony, *Devil May Cry*, que puede representar la superación definitiva del síndrome *residentevilesco*. Producido por el omnipresente Shinji Mikami *Devil May Cry* es una especie de cóctel entre la ambientación barroca de *Castlevania*, la historia de *Blade* o *Vampire Hunter* y la acción trepidante a lo John Woo. El juego nos presenta como protagonista al señor Dante, un tipo duro medio demonio-medio humano con una necesidad imperiosa de Grecian 2000 que debe liberar al mundo a base de espadazos y disparos a dos manos de una plaga de siniestros y estrambóticos espíritus malignos en góticos escenarios tridimensionales (adiós fondos prerenderizados). El padre demoniaco de Dante, Sparta, ya venció al mismísimo Satan en la noche de los tiempos y consiguió salvar a la Humanidad, por lo que dos milenios más tarde le tocará a su hijo mantener la tradición familiar. El juego parece seguir la línea de *Dino Crisis 2* en cuanto al predominio de la acción sobre los puzzles o la exploración y promete un apartado técnico y una ambientación fascinantes. En el próximo verano los japoneses le pondrán las manos encima a este muy prometedor intento de Capcom de abrir nuevos caminos en PS2 en el *survival horror*.





LA DOBLE VIDA DE VERONICA

Lo anunciábamos hace un tiempo y al final ha habido suerte. Capcom ha confirmado definitivamente que el fantástico *Resident Evil: Code Veronica* tendrá una adaptación a PlayStation 2. O mejor dicho, una nueva versión, pues *Resident Evil: Code Veronica Complete* será publicado tanto para PS2 como para Dreamcast e incluirá jugosas novedades en el apartado argumental reflejadas en más de siete nuevos minutos de secuencias de vídeo o en tiempo real. Así, el malvado traidor Albert Wesker tendrá mucha más relevancia en el desarrollo de la historia que en el juego original de Dreamcast y mostrará un look más "gélido" y siniestro con gafas de sol incluidas. El bueno de Steve Burnside también cambiará su apariencia a lo Leonardo di Caprio por una más madura y parece ser que le dará más a las pistolas que a los ligoteos con Claire Redfield. Algunos diálogos serán modificados, las capas de niebla de algunos escenarios se disiparán y es muy posible que se añadan nuevos minijuegos. La fecha de lanzamiento de este nuevo *Resident Evil: Code Veronica Complete* en Japón será muy simbólica: el 22 de marzo del 2001, justo 5 años después de la aparición del primer *Resident* en PSX.



¡BARATO, BARATO!

Llegan las Navidades con Papa Nöel, los Reyes Magos, el bochornoso programa de fin de año de siempre y la PSOne y la PS2 desaparecidas en combate debido a la falta de existencias. ¿Qué hacer? Pues mirando a nuestro bolsillo y a nuestra vieja y fiel PSX tenemos la posibilidad de comprar un buen número de títulos a unos precios irresistibles, pues parece que algunas compañías se han puesto agradablemente de acuerdo para abaratar juegos con una cierta antigüedad en el mercado aprovechando las fiestas Navideñas. Aquí tenéis una lista de "chollos" navideños (algunos de ellos antediluvianos).

TÍTULO	DESARROLLADOR	PRECIO
Ridge Racer	Sony (Serie Valor)	2.490 pesetas
Tekken	Sony (Serie Valor)	2.490 pesetas
Air Combat	Sony (Serie Valor)	2.490 pesetas
V-Rally	Infogrames (Serie Valor)	2.690 pesetas
Wroms	Infogrames (Serie Valor)	2.690 pesetas
24 Horas de Le Mans	Infogrames (Serie Valor)	2.690 pesetas
True Pinball	Infogrames (Serie Valor)	2.690 pesetas
Oddworld's: Abe's Odysee	Infogrames (Serie Valor)	2.690 pesetas
UEFA Striker	nfogrames (Serie Valor)	2.690 pesetas
Doom	Infogrames (Serie Valor)	2.690 pesetas
Alien Trilogy	Acclaim (Serie Valor)	2.790 pesetas
ReVolt	Acclaim (Serie Valor)	2.790 pesetas
Bust a Move 2	Acclaim (Serie Valor)	2.790 pesetas
Bugs Bunny	Infogrames (Héroes Favoritos)	3.990 pesetas
Los Pitufos	Infogrames (Héroes Favoritos)	3.990 pesetas
Asterix	Infogrames (Héroes Favoritos)	3.990 pesetas
Lucky Luke	Infogrames (Héroes Favoritos)	3.990 pesetas
Los Autos Locos	Infogrames (Héroes Favoritos)	3.990 pesetas
Driver	Infogrames (Platinum)	3.990 pesetas
V-Rally 2	Infogrames (Platinum)	3.990 pesetas
Heart of Darkness	Infogrames (Platinum)	3.990 pesetas



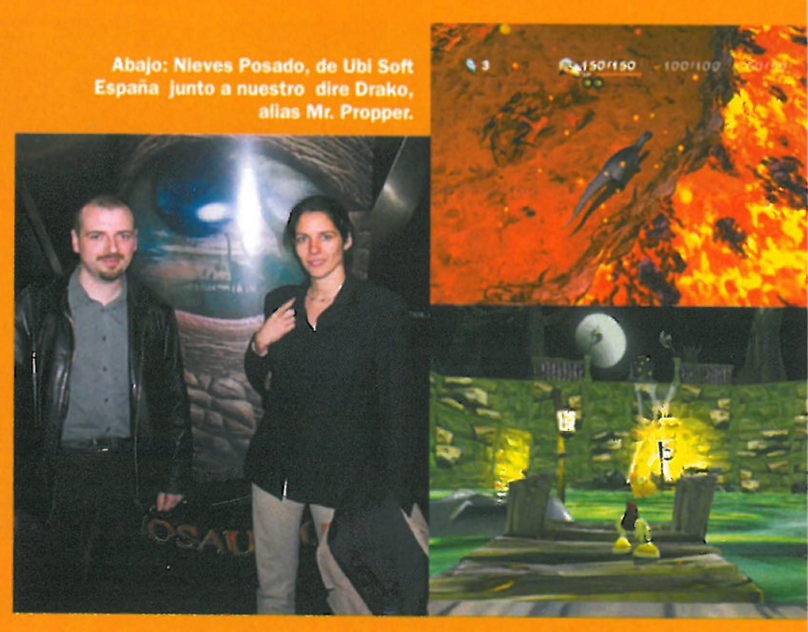
CRASH SALTA A PS2

El bandicoot más famoso del universo PlayStation ya se encamina a la consola de 128 bits de Sony. Al igual que en la decepcionante recopilación de minijuegos que ha supuesto su última aparición en PSX (*Crash Bash*) *Crash Bandicoot* pasa a PS2 sin sus padres originales, los, norteamericanos Naughty Dog. Universal Studios, propietaria de la franquicia, ha confirmado que los desarrolladores del *Crash* de PS2 (que también conocerá versiones para X-Box y Game Cube) serán Traveller's Tales, los creadores de *Toy Story 2, Teleñecos RaceMania* o *Teleñecos: Una Aventura Monstruosa*. Por lo visto en las primeras imágenes del juego difundidas, el aspecto gráfico del juego no parece excesivamente espectacular aunque la gran innovación de este título será que Crash tendrá por primera vez libertad de movimientos en un entorno totalmente 3D. También se especula con la posibilidad de que Crash conduzca algún que otro vehículo (los karts no se le dan nada mal) y que controlemos a otros personajes jugables, a lo Spyro El Año del Dragón. Claro que la gran pregunta es: ¿qué tiene tan ocupado a Naughty Dog que dejan a su querido Crash en manos de desconocidos?



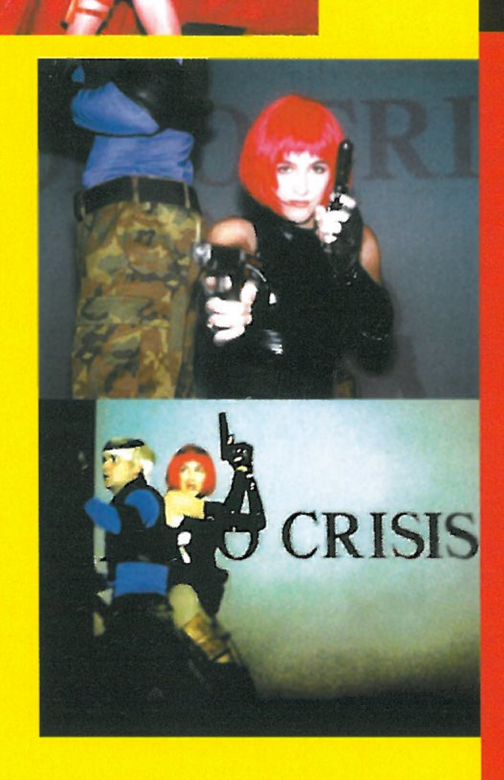


Abajo: Nieves Posado, de Ubi Soft España junto a nuestro dire Drako, alias Mr. Propper.



DINOSAURIO, UN JUEGO DE CINE

El jueves 23 de noviembre Ubi Soft España invitó a *PlanetStation* a la *prèmiere* de la película *Dinosaurio* de Disney en Barcelona. Además del buen trato habitual de la filial española de la compañía francesa, también disfrutamos de una autentica proeza de la animación digital que a estas alturas ya está también al alcance de vuestros ojos, como también lo están sendas adaptaciones del film que se han hecho para PlayStation y PS2. Por cierto, la compañía ha demostrado su *ubi-cuidad* (permitidnos el chiste fácil) extendiendo sus lanzamientos a la nueva criatura de Sony con cuatro títulos más: el plataformero *Donald Duck Quack Attack*, el carismático *Rayman Revolution*, el rolero *Eternal Ring* y el competitivo *F1 Racing Championship*. Pronto serán convenientemente diseccionados en tu revista favorita (se supone que es la que estás leyendo ahora).



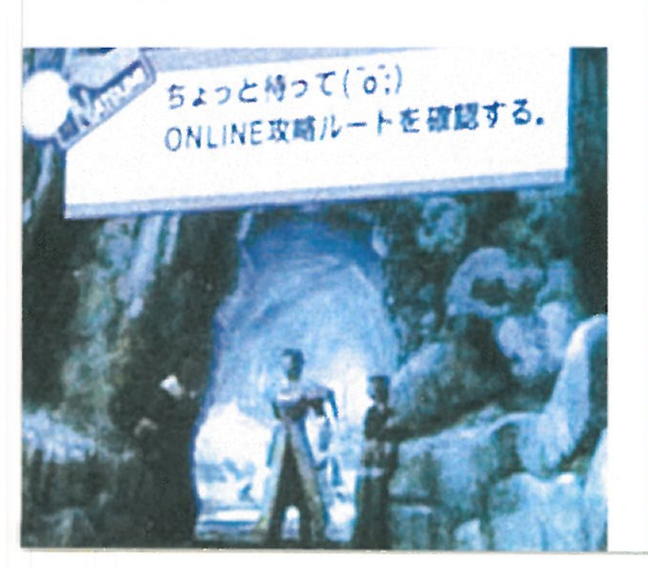
VIRGIN RESUCITA A LOS DINOSAURIOS

Cuando dos chicas muy monas y sonrientes nos recibieron en el local donde se celebraría la presentación y cuando empezaron a rular los canapeses y las copas no nos imaginábamos la que se nos echaba encima, nada menos que un dinosaurio a su hora de comer. Es decir, pasamos de comernos un canapé a formar parte del catering para los bicharracos.

La diversión y el buen rollo se mezcló con la tensión en la presentación en nuestro país de *Dino Crisis 2*, que como ya sabréis nos presenta a Regina y su nuevo colega Dylan (que se marcaron unas cuantas posturitas en la fiesta de presentación), los cuales tienen la misión de rescatar a los supervivientes de la desaparecida ciudad de Edward City y recopilar los datos de las investigaciones que se desarrollaban en la ciudad. En cualquier momento y en cualquier esquina nos puede saltar al cuello un dinosaurio para hacerse con el control del territorio, ya que en esta entrega nos encontraremos con muchos más dinosaurios diferentes pero con la misma mala leche. También contamos con escenarios de lo más variopintos como la selva o bajo las aguas y un nuevo sistema de puntos de crédito, intercambiables por equipamiento de supervivencia y armamento pesado.

PLAYONLINE SE RETRASA

Desde luego el vídeo que pudimos presenciar en el Square Millenium sobre el portal de Internet de Square para PS2 PlayOnline era muy prometedor, pero parece ser que la cosa va para bastante largo. Debido a la falta de infraestructura de redes de banda ancha de Sony en Japón los servicios on-line de chat, lectura de mangas (mediante el reciente acuerdo Square-Shueisha) o descarga de informaciones aplicables a videojuegos no estarán a punto hasta la Navidades del próximo año en el país del Sol Naciente. La repercusión más evidente es que *Final Fantasy X*, que en un principio estaba planeado como un juego que permitiría descargar datos de la Red, será finalmente un RPG totalmente off-line (es decir, de los de toda la vida) y su salida al mercado se ha retrasado hasta el verano del 2001. Asimismo, *Final Fantasy XI* deberá esperar a que el portal esté consolidado y hasta la primavera del 2002 no estará disponible en las tiendas japonesas. Más retrasos para la PS2.



¡NUEVA PLAYSTATION 2!

Que nadie se asuste. No es que a causa de la enorme falta de unidades Sony haya decidido fabricar un nuevo modelo de PS2 con unas bolsas de patatas chips en vez del Emotion Engine y el Graphics Synthesizer, que tantos problemas de producción están presentando. Lo que sucede es que los japoneses, que son más listos que el hambre, han descubierto que uno de los grandes problemas de la PS2 en su función de reproductor de DVD es la ausencia de un mando a distancia versátil y fiable (el Dual-Shock 2 es bastante rústico al respecto y los mandos ideados por third-parties no acaban de dar buenos resultados). Así que Sony Japón ha lanzado este mes de diciembre una nueva versión de la PS2 (la SCHP-18000) que además de incorporar un driver mejorado de DVD en la arquitectura técnica de la consola (la antigua PS2 japonesa necesitaba la Memory Card 2 para visionar DVD´s) viene acompañada por un completísimo mando a distancia de la propia Sony y un receptor de rayos infrarrojos que se conecta al puerto del DS2. El precio de la nueva PS2 es de 39.800 yenes (unas 71.000 pesetas) y el mando a distancia con receptor cuesta 3.500 yenes (sobre 6.300 pesetas).

BREVES

UBI SOFT DISTRIBUIRÁ A CRAVE

Ubi ha llegado a un acuerdo para la distribución en Europa de los juegos de PSX y PS2 editados por Crave Enterainment (que a su vez ostenta los derechos de desarrolladores como From Software o Genki). De entre los 20 títulos que Ubi lanzará al mercado antes de marzo de 2001 destacan *Eternal Ring*, *Armored Core 2* y *Kengo* (*Bushido 3*) para PS2 y *Mort the Chicken* para PSX.

MÁS HERRAMIENTAS PARA PS2

Enroute Inc. ha anunciado que para enero del 2001 ya tendran listo para PS2 su FirstPersone Inmersive Video, una librería de software que permite manipular en tiempo real secuencias de vídeo (aunque no las dota de interactividad) e incluir actores de carne y hueso en secuencias pre-renderizadas. Por su parte, Climax comercializará estas Navidades su Climax Motorsport, un motor gráfico para juegos de conducción que permite mover 20 coches en pantalla y 19 millones de triángulos por segundo. Bienvenidos sean.

PANTALLA LCD PARA PSONE

A pesar de que Sony tiene previsto lanzar el periférico oficial en primavera del próximo año, la compañía norteamericana Interact se ha adelantado y tiene previsto comercializar estas Navidades en EE.UU una pantalla LCD acoplable a la pequeña PSOne para aumentar sus capacidades portátiles, aunque el accesorio también puede conectarse a cualquier DVD o Video-CD. Claro que el precio de dicha monada no será ninguna menudencia: 150 dólares (30.000 pesetas más o menos).

NUEVO PORTAL ESPAÑOL DE INTERNET SOBRE VIDEOJUEGOS

El Grupo Auna y eresMas son los promotores de Oniric.com, un portal de Internet en español sobre el fascinante mundo de los videojuegos de PC y consolas. El portal incluye noticias, previas y análisis de juegos de PSX, PS2, Dreamcast, N64, Game Boy Color y PC así como guías, chats, foros, vídeos y reportajes.

SATÉLITES

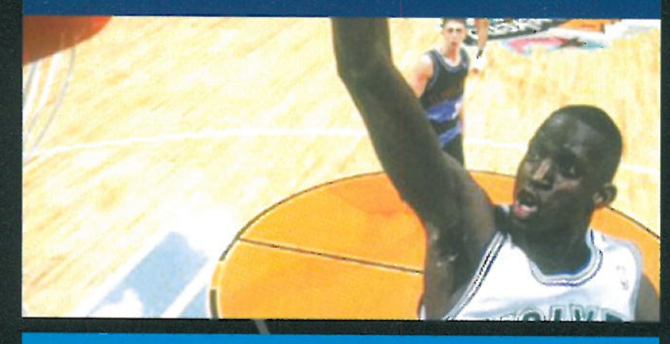
SATÉLITE USA

3D-OOOOOH!

Corren rumores de que 3DO, la compañía responsable de perpetrar 'joyas' como la saga *Army Men* está atravesando dificultades económicas. Algo que puede llegar a entenderse dado el enorme volumen de títulos que lanza al mercado, y el ínfimo nivel de calidad de muchos de ellos. La filtración de un e-mail de uno de los mandamases de la compañía, Trip Hawkins, confirma que la compañía necesita ingresos, pero que serían destinados para una expansión empresarial. ¿Corren malos tiempos para los soldaditos de plástico?

TRES PUNTOS, COLEGA

¿Conocéis a Kevin Garnett? El conocido (al menos, por estas latitudes estadounidenses) base de los Minnesota Timber Wolves, ganador de una medalla de oro olímpica, ha sido el jugador elegido para representar en el país de las hamburguesas y las elecciones interminables el último título de la serie *NBA Live*. Como viene siendo habitual, las capturas de movimiento del juego han sido realizadas con su inestimable (y seguramente, cara) colaboración.



SON UNOS VENDIDOS

Después de la primera oleada de juegos y a punto de afrontar la campaña navideña, las tiendas estadounidenses ya tienen cifras de ventas oficiales de los juegos de PS2. Poco ha cambiado el ránking desde el lanzamiento el mes pasado, encabezado por *Madden NFL 2000* y el genial (al menos, en versión NTSC) *Tekken Tag Tournament*, seguidos de cerca por *SSX*.



YA A LA VENTA

La prolífica editora de juegos Hasbro ha cerrado el ejercicio de sus dos primeros años con unas pérdidas que ascienden a 165 millones de dólares. Esta situación la ha llevado a ponerse 'en venta' al mejor postor. EA ya ha mostrado su interés por adquirir algunos de los títulos de esta compañía.

SATÉLITE JAPÓN

HONG KONG AL PODER

Sony Hong Kong está desarrollando un juego basado en un género inédito hasta el momento. Nuestra querida gris se verá inundada por un '*kung-fu RPG*' llamado *The Eagle Shooting Hero*. Su lanzamiento será simultáneo tanto en Hong Kong como en Japón, cada uno con su idioma correspondiente (Chino-Cantonés y Japonés). Algún programador de este nuevo grupo proviene del antiguo equipo de Konami-Tokyo, aunque el resto de sus componentes son de origen chino.



A GALOPAR CABALLITO

Debido a la gran importancia que tiene la hípica en el país del Sol Naciente, Asmik nos 'sorprende' con un simulador de carreras de caballos para PlayStation cuyo nombre, *Derby Jockey 2001*, recuerda a la famosa saga *Derby Stallion* (la más conocida de este género en Japón). Sus creadores dicen que es el *GT* de los juegos de hípica.





TOKIMEKI SIN MEMORIA

En la próxima primavera Konami-Tokyo lanzará una sub-historia del aclamado por aquellos lares *Tokimeki Memorial*. A la típica estética picarona oriental se le suman unas dosis de humor increíbles, amén de la presencia de fases de baile tipo *Dance Dance Revolution*, u otras de naves que recuerda muchísimo al mítico y añejo matamarcianos por antonomasia: *Gradius*.

ATLUS ANUNCIA EL RPG EITHEA

El 22 de Febrero del año venidero será la fecha elegida para que Atlus saque al mercado nipón un fabuloso y prometedor RPG llamado Eithea. Se podrá adquirir el juego solo o en forma de pack de lujo, todo ello por la 'módica' cantidad de 7.800 yenes (unas 13.800 pesetas) y 12.800 yenes (22.800 pelillas) respectivamente. Su excelente aspecto gráfico deslumbra debido a una calidad exquisita.

DREAMCAST CON TARIFA PLANA



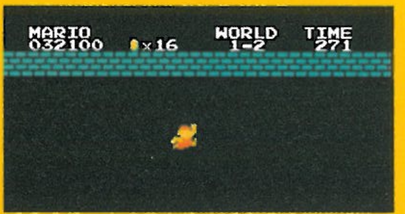
Gracias a la alianza firmada el 22 de noviembre entre Telefónica y Sega España los usuarios de Dreamcast de nuestro país pueden disfrutar ya de la tan famosa "Tarifa Plana". Esta tarifa permite utilizar Internet tanto como uno quiera de 6 de la tarde a 8 de la mañana los días laborables y todo el día durante los festivos y fines de semana pagando cada mes 2.750 pesetas. Además, el acuerdo entre la antigua casa del señor Villalonga y Sega España comporta la creación de un nuevo portal de Terra Networks llamado dreamcast.terra.es que aporta servicios, informaciones y utilidades para los usuarios de la consola de 128 bits de Sega. Y para rizar el rizo, los dreamcasteros que contraten esta Tarifa Plana recibirá como regalo un juego (*Planet Ring*) y un curioso micrófono acoplable al mando de la Dreamcast que permite enviar mensajes on-line a viva voz. A partir de ahora, las capacidades on-line de la Dreamcast dejan de ser un simple reclamo publicitario.

¡SALVEMOS A SEGA!



Los padres de Sonic han decidido hacer bueno el refrán de "a mal tiempo, buena cara". Con un total de más de 52.000 millones de pesetas de pérdidas en Japón desde el lanzamiento al mercado de la Dreamcast, a Sega no se le ha ocurrido otra cosa que desarrollar uno de los juegos más originales y peculiares de la historia del entretenimiento lúdico. En una especie de autohomenaje promocional (o autoparodia masoquista) *Segagaga* es un simulador con toques RPG que nos pone en la piel de dos adolescentes nipones. Nuestra misión es trascendental: convertir en menos de tres años a una compañía japonesa de videojuegos con un logo muy parecido al de Sega en líder del mercado mundial derrotando a la poderosa Dogma (que muestra un logotipo muy parecido al de Sony). A base de manejar con inteligencia el presupuesto, contactar con third parties, y reclutar a los mejores desarrolladores deberemos inundar de consolas y juegos el mercado mundial hundiendo a Dogma en la miseria. Aviso: aunque la leáis el 28 de diciembre, esta noticia es totalmente cierta.

MARIO Y NINTENDO, REYES DE VENTAS EN JAPÓN



La prestigiosa revista japonesa *Famitsu Weekly* ha publicado la lista de los 20 juegos de consola más vendidos de la historia en Japón y las conclusiones son apabullantes. El título más vendido de todos los tiempos en tierras niponas es el *Super Mario Bros.* de 1985 de Famicom/NES, que ha conseguido la friolera de 6.800.000 copias (¡más que *Final Fantasy VIII* o *Metal Gear Solid* en todo el mundo!). Pero es que de los diez títulos más vendidos, ocho son de Nintendo (con *Tetris* de Game Boy, los *Pokémon* de Game Boy, *Super Mario Land* de Famicom y *Super Mario Bros. 3* de Famicom en los puestos de honor) y unicamente ¡un! juego del top ten (el reciente *Dragon Quest VII* de PSX, que ya lleva 3.680.000 unidades) no pertenece a una consola de los creadores de la infausta N64. Hay que ver como cambian los tiempos.

RESERVE YA SU X-BOX



América: el país de las armas, las carreras de tractores y el marketing más salvaje. Cuando aún falta casi un año para que se produzca el lanzamiento mundial de la X-Box (previsto para octubre del 2001) y cuatro meses para conocer como será su aspecto definitivo y sus juegos de lanzamiento (marzo del año que viene) la maquinaria comercial ya se ha puesto en marcha. Han comenzado a correr imágenes por diversas páginas de Internet de posibles diseños de la nueva consola de Microsoft (algunos realmente horrorosos) y ya existe un portal de Internet americano (Gamestop.com) que admite reservas de X-Box junto con tres juegos a elegir de entre la futura lista de lanzamientos. El precio orientativo del pack es de 500 dólares (100.000 pesetas), no se admite más de una reserva por persona y hay que dejar una cantidad en depósito "por si las moscas". Después de ver los sucedido con el lanzamiento en nuestro país de PS2, todas las precauciones para asegurarse la posesión de una consola son pocas.

SEGA SE HACE MULTIPLATAFORMA



A pesar de que en Estados Unidos y en Europa las ventas de Dreamcast y software van mejorando poco a poco y esta campaña de Navidades se presenta muy prometedora, en el país del Sol Naciente la Dreamcast es una consola cada vez más menguante por la preponderancia absoluta de PS2. Por eso los capitostes de la compañía nipona han optado por una solución tajante. Sega (tal vez la compañía de software con mejores grupos desarrolladores *in-house*) va a ampliar sus miras y se va a dedicar a programar juegos para todo tipo de plataformas: comenzando por los teléfonos moviles de última generación (ya existe un acuerdo con Motorola) y continuando por el resto de plataformas: Game Boy Color (está a la venta *Sakura Taisen*), Game Boy Advance, PlayStation 2 y X-Box. Según Tetsu Kayama, director de desarrollo de Sega, "eso no significa que vayamos a dejar de desarrollar para Dreamcast". Sólo faltaría eso.

METROID CONFIRMADO PARA GAMECUBE



Uno de los vídeos más espectaculares que Nintendo hizo público cuando presentó su futura GameCube fue el que tenía como protagonista a Samus, el famoso héroe de la saga de shoot'em-ups futuristas *Metroid*. Pues después de la entrega de NES, de la segunda parte en GameBoy y del *SuperMetroid* de SuperNintendo habrá una cuarta entrega de la serie en los 128 bits de la GameCube. Pese al secretismo de Nintendo, la compañía norteamericana Retro Studios ha dejado entrever en una página de Internet que es la encargada de llevar a cabo la nueva entrega del eterno enfrentamiento entre el cazarrecompensas espacial y los malvados metroids. El juego se desarrollará por primera vez en un entorno 3D y seguro que es bien recibido por los fanáticos de la saga.



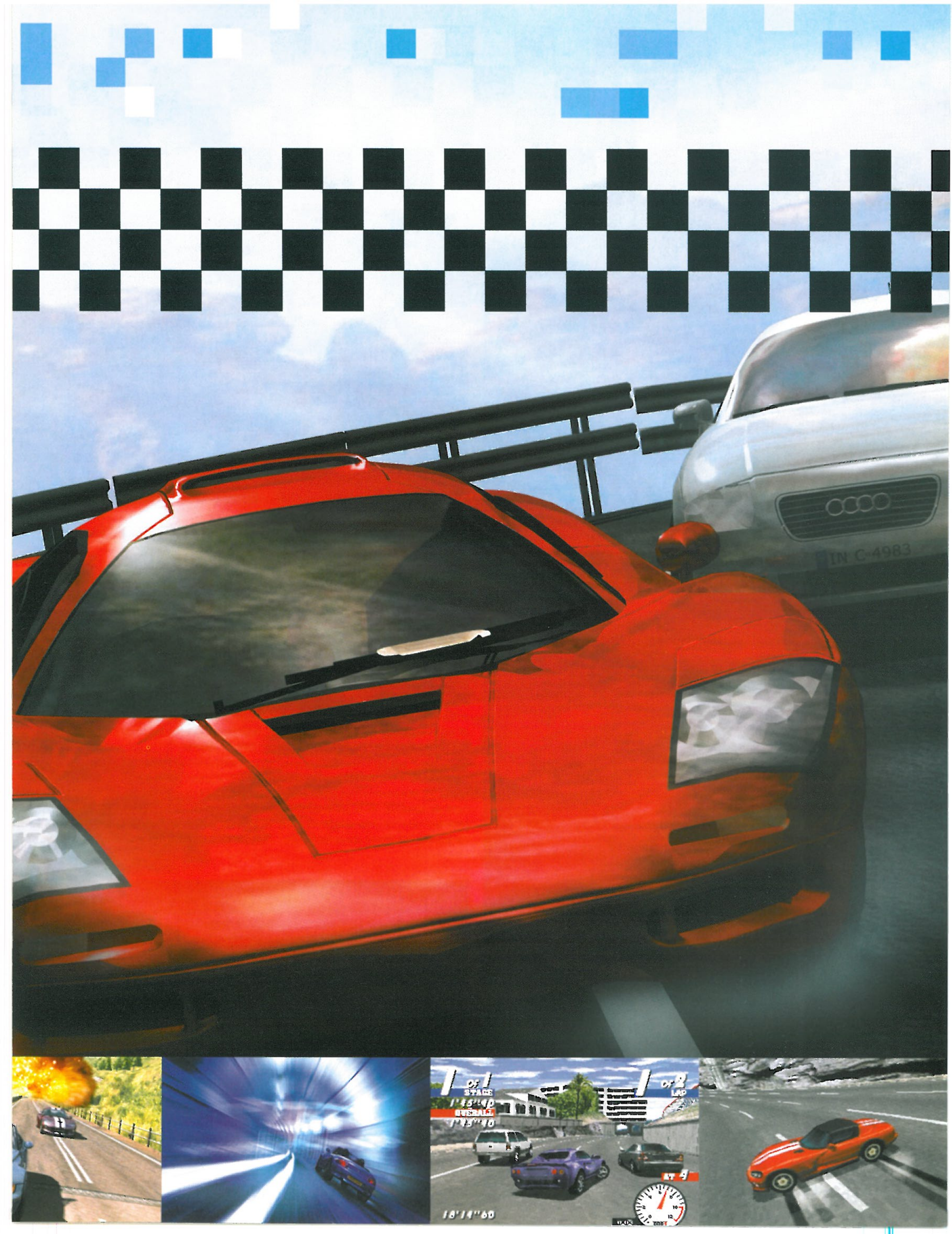




APÓINTATE SU NOMBRE

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **CLOCKWORK GAMES**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **ENERO**

Cuando Acclaim nos dijo que su prometedor título de conducción se llamaba *Vanishing Point* porque en él podía verse el horizonte hasta el infinito sin ningún polígono saltarín, creímos que más que nada se debía a un "*Vanidosing Point*" de los programadores que a otra cosa. Ahora que hemos podido ver en vivo y en directo una versión alfa del juego no tenemos más remedio que comernos crudos nuestros escépticos comentarios y reconocer que este juego posee el motor gráfico más potente que hemos visto en un juego de carreras de PlayStation.
Es realmente increíble poder conducir por unos escenarios perfectamente definidos hasta allí 'donde alcanza la vista' sin percibir ni un solo atisbo de *pop-up* o de niebla cubre-horizonte. Los lectores más malas personas (esos que tienen ojeras negruzcas, barba de dos días y utilizan el papel de la revista para cubrir el suelo después de fregar) pensarán "claro, eso lo habrán conseguido porque los paisajes son más simples que el motor de la *scooter* de Barbie". Ni mucho menos, ya que cada circuito es



IN C-4983
STAGE
OVERALL
LAP



una auténtica proeza visual que cuenta con multitud de detalles espectaculares: trenes bala que pasan a la velocidad del rayo, zeppelines, aviones, antenas parabólicas gigantes, barcos, transbordadores espaciales...

CADA CIRCUITO ES UNA AUTÉNTICA PROEZA VISUAL QUE CUENTA CON MULTITUD DE DETALLES ESPECTACULARES

GRAN RIDGE FOR SPEED

En lo que respecta a la conducción, propiamente dicha, *Vanishing Point* se encuentra en algún punto intermedio entre la simulación de *Gran Turismo* y el espíritu arcade de *Ridge Racer*. El realismo se centra, sobre todo, en el logrado comportamiento de los vehículos que convierten a cada coche en una experiencia única a la hora de conducir: de la pesadez de una ranchera (no, nos referimos a las canciones del último disco de Bertín Osborne por muy plomizas que sean) a la potencia y nervio de un BMW hay todo un abismo. Sin embargo, los cuidados comportamientos físicos del juego tampoco implican necesariamente un tipo de conducción estricta. Al contrario, en *Vanishing Point* es más recomendable recortar segundos en una curva

EN SUS MARCAS...

Vanishing Point **contiene una treintena de coches reales, cuyo aspecto y comportamiento han sido copiados con una exactitud digna de los párrafos más 'inspirados' del libro de Ana Rosa Quintana. La lista de fabricantes que aparecen en el juego es la siguiente: Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, Austin, Chrysler, TVR, BMW, Volkswagen, Jaguar, Lotus, Ford, Toyota y Shelby.**





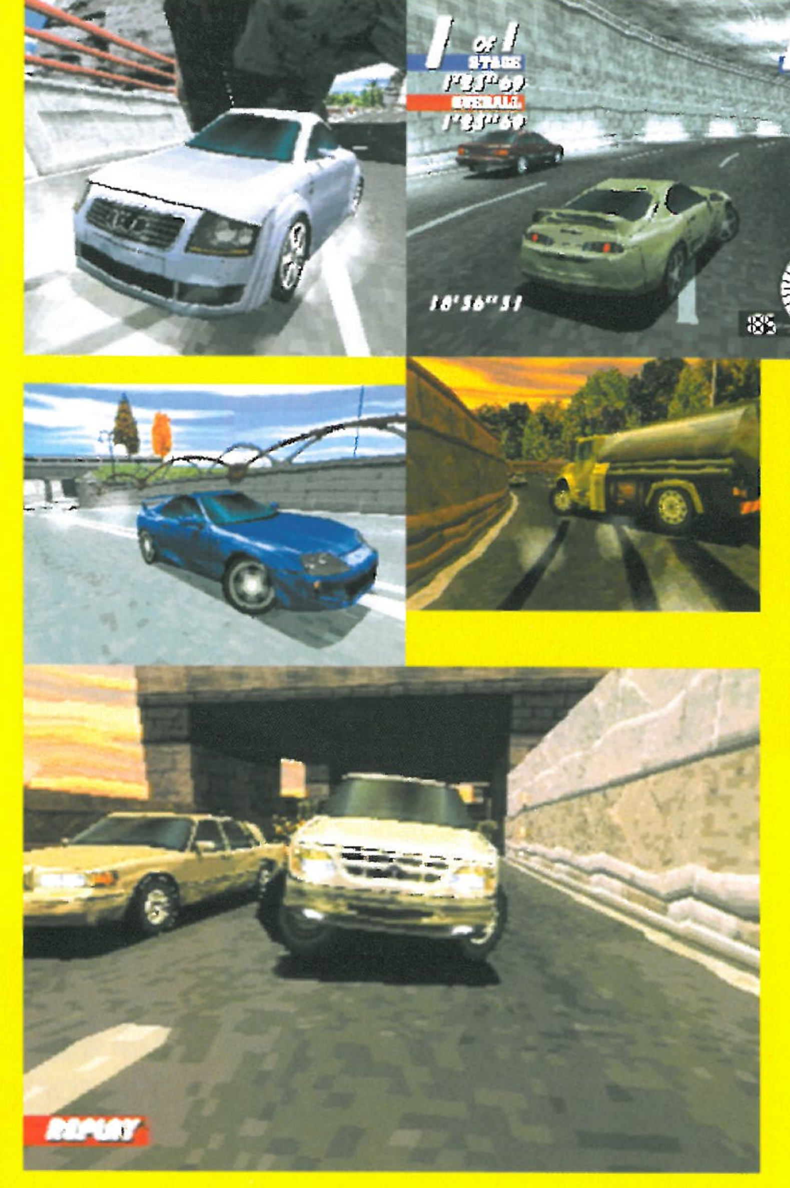
ES REALMENTE INCREÍBLE PODER CONDUCIR POR UNOS ESCENARIOS PERFECTAMENTE DEFINIDOS HASTA ALLÍ 'DONDE ALCANZA LA VISTA' SIN PERCIBIR NI UN SOLO ATISBO DE POP-UP O DE NIEBLA CUBRE-HORIZONTE

mediante un buen derrape al estilo de los arcades de siempre, que intentar mantener controlado el coche a base de freno.

Otra referencia clave para los programadores de *Vanishing Point* ha sido, sin duda, la saga *Need For Speed*, ya que la competición de la que somos protagonistas se enmarca en un entorno lleno de tráfico real, al igual que en los juegos de conducción de Electronic Arts. Hay que destacar la estupenda inteligencia artificial de los coches que salen a nuestro paso que, lejos de limitarse a seguir un trazado predeterminado como autómatas, intentan adelantarse entre ellos llegando a colisionar aparatosamente en más de una ocasión.

ABRE EL VEHÍCULO

El principal modo de juego de *Vanishing Point* es el Torneo en el que, como era de esperar, el objetivo consiste en superar una serie de carreras, tras lo cual obtendremos nuevos coches. Lo mejor es que según elijas uno u otro vehículo las pruebas y circuitos a afrontar son diferentes, evitando así que a la larga la competición se haga monótona. Además, también existen unos cuantos modos de juegos más para combatir el posible aburrimiento, entre los que destacan un curioso sistema multijugador para ocho participantes no simultáneos y unas interesantes pruebas de habilidad reunidas bajo el nombre *de Stunt Mode*.
Acclaim tiene una auténtica piedra preciosa en bruto entre manos, y si sus creadores saben darle los últimos ajustes en la jugabilidad (la alfa a la que hemos jugado sólo estaba a un 70% de desarrollo del título) estaremos ante una de las últimas grandes estrellas en 32 bits. Todo un broche de oro para la PlayStation, una consola que ha destacado a lo largo de su intensa vida precisamente por cosechar más éxitos en la conducción que Nikki Lauda compitiendo con el Coche Fantástico.



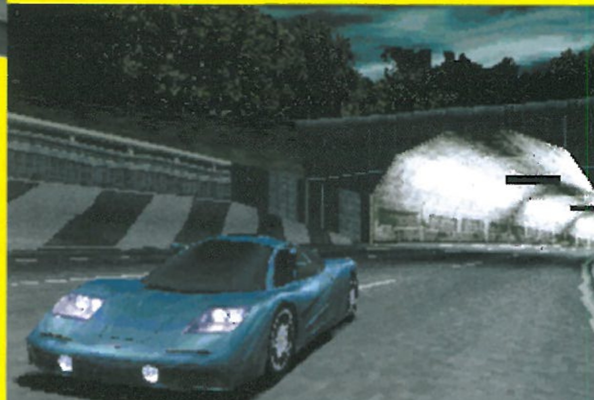
A MÍ ME DABAN

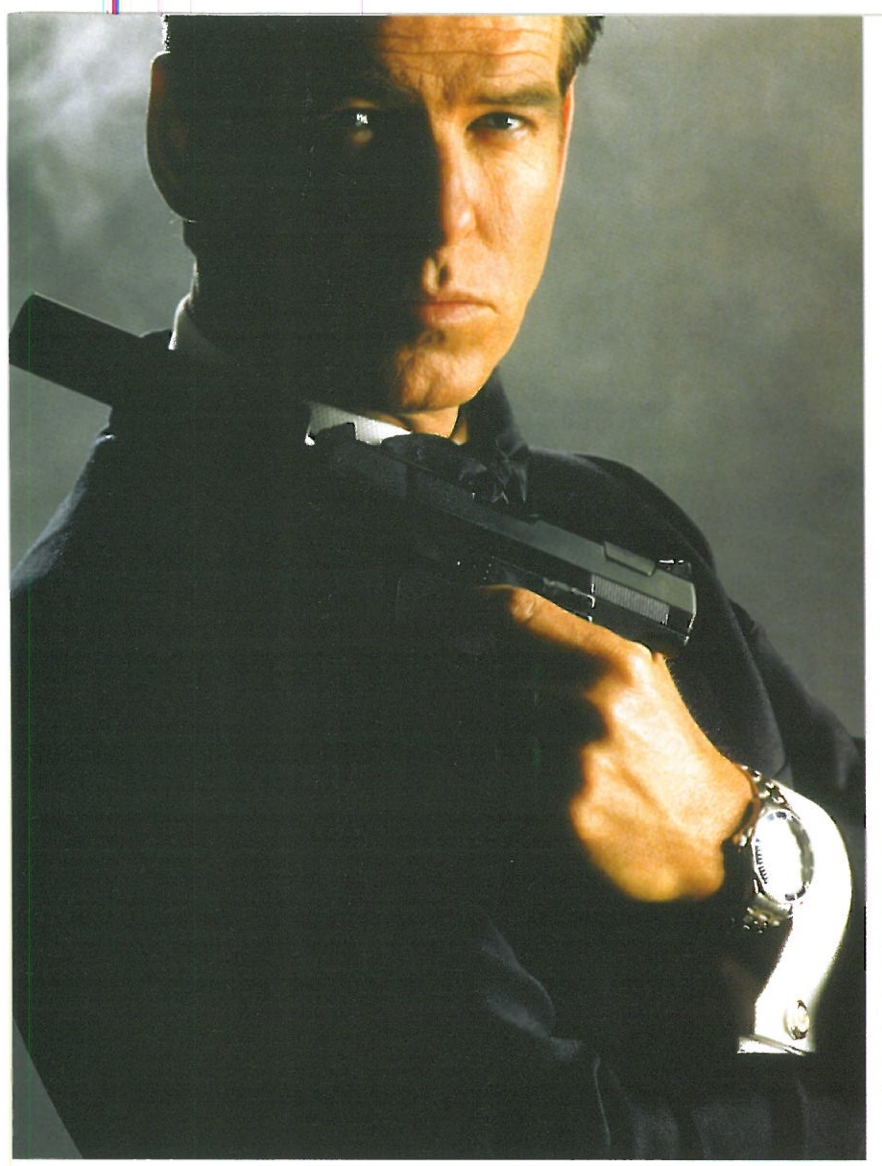
Los modos para dos jugadores a pantalla partida en consola pueden ser más o menos divertidos, pero indefectiblemente pecan de fallos técnicos más o menos evidentes, por aquello de que la máquina tiene que generar en pantalla el juego '2 veces'. Tras ver cómo hasta en los títulos de 128 bits, como *Ridge Racer V*, utilizan una niebla más espesa que el bigote de Aznar para cubrir el escenario y ahorrar trabajo al motor 3D, la verdad es que no esperábamos demasiado de *Vanishing Point*. De nuevo, nos volvimos a equivocar: este magistral juego mantiene la alucinante profundidad de escenario también en el modo para dos jugadores.

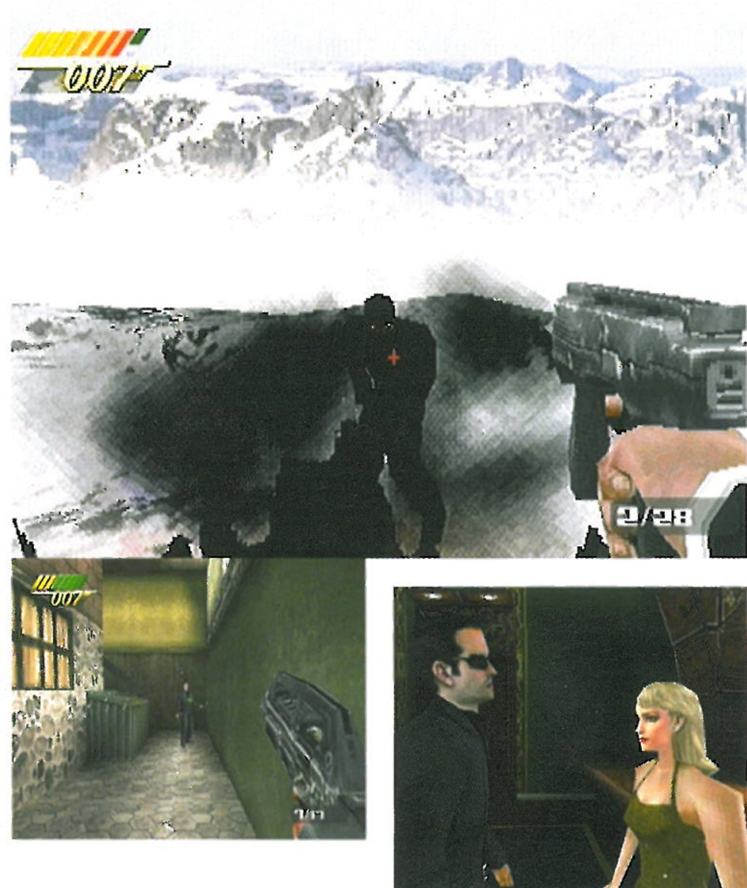




Izquierda: No jorobes Patxi. Te he dicho mil veces que no por correr con la mitad de ruedas gastarás la mitad de gasolina.







Aquí tenemos al bueno de Bond reclamando su periódico ABC, porque "El Mundo" nunca es suficiente.

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

Y EL AVAL DE UNA PELÍCULA TAMPOCO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **BLACK OPS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Dada su anterior experiencia práctica a la hora de tomar una peli inferior de Bond y transformarla sin esfuerzo en un juego inferior de Bond (*El Mañana nunca muere*), Black Ops parecían ser los menos idóneos para el trabajo. Vale, pues los cínicos que se sienten y se queden calladitos, porque es momento de averiguar por qué nunca hay que decir nunca jamás. Apaga ese cigarrillo turco, arréglate la corbata y comprueba que el alzacuellos y los puños de la camisa estén a juego, porque Bond ha vuelto y no es ni la mitad de malo de lo que solía ser. Sólo está un poco agitado (pero no mezclado).

MATAR O NO MATAR, HE AHÍ LA CUESTIÓN

En vez de proporcionarte una simple barraca de tiro al blanco separada por puertas cerradas y llaves ocultas, en *EMNES* intentan ir un paso más allá. Quieren hacernos sentir que de verdad estamos en el pellejo de Bond. En una misión pincharemos todos los teléfonos de una mansión y fotografiaremos pruebas, y en la siguiente jugaremos al blackjack en un casino mientras nos comemos a las damas con los ojos. Y como siempre,

EN UNA MISIÓN PINCHAREMOS TODOS LOS TELÉFONOS DE UNA MANSIÓN Y FOTOGRAFIAREMOS PRUEBAS, Y EN LA SIGUIENTE JUGAREMOS AL BLACKJACK EN UN CASINO

hay mucha gente a la que disparar, golpear y volar por los aires. El doble 0 del prefijo de Bond solía significar que teníamos licencia para matar, pero ahora la cosa se ha vuelto un poco más específica. Cuando Judy Dench ('M') ordena no abrir fuego contra nadie, lo dice en serio, aun cuando nos veamos atrapados por una lluvia de balas. Es una pena que el dictamen de abrir fuego o no parezca cambiar de una misión a otra. Mientras paseamos por una mansión en mitad de la noche seremos libres de electrocutar a los guardias con el táser o noquearlos con un dardo tranquilizante. Si probamos a hacer lo mismo contra un terrorista en una instalación nuclear se considerará una muerte confirmada, con lo que se acabó el juego.

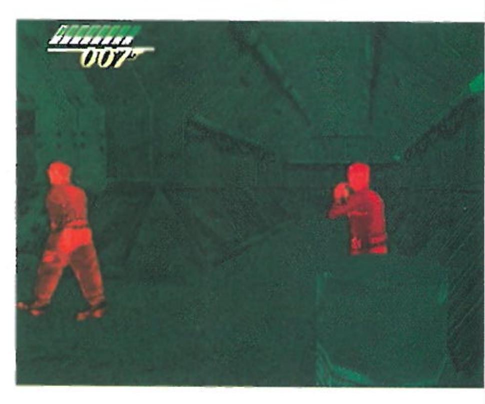


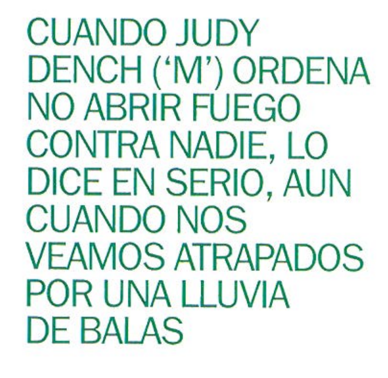




Derecha: Desde que acabó la Guerra Fría y el espionaje, el bueno de James se gana la vida vendiendo décimos de El Gordo de Navidad.



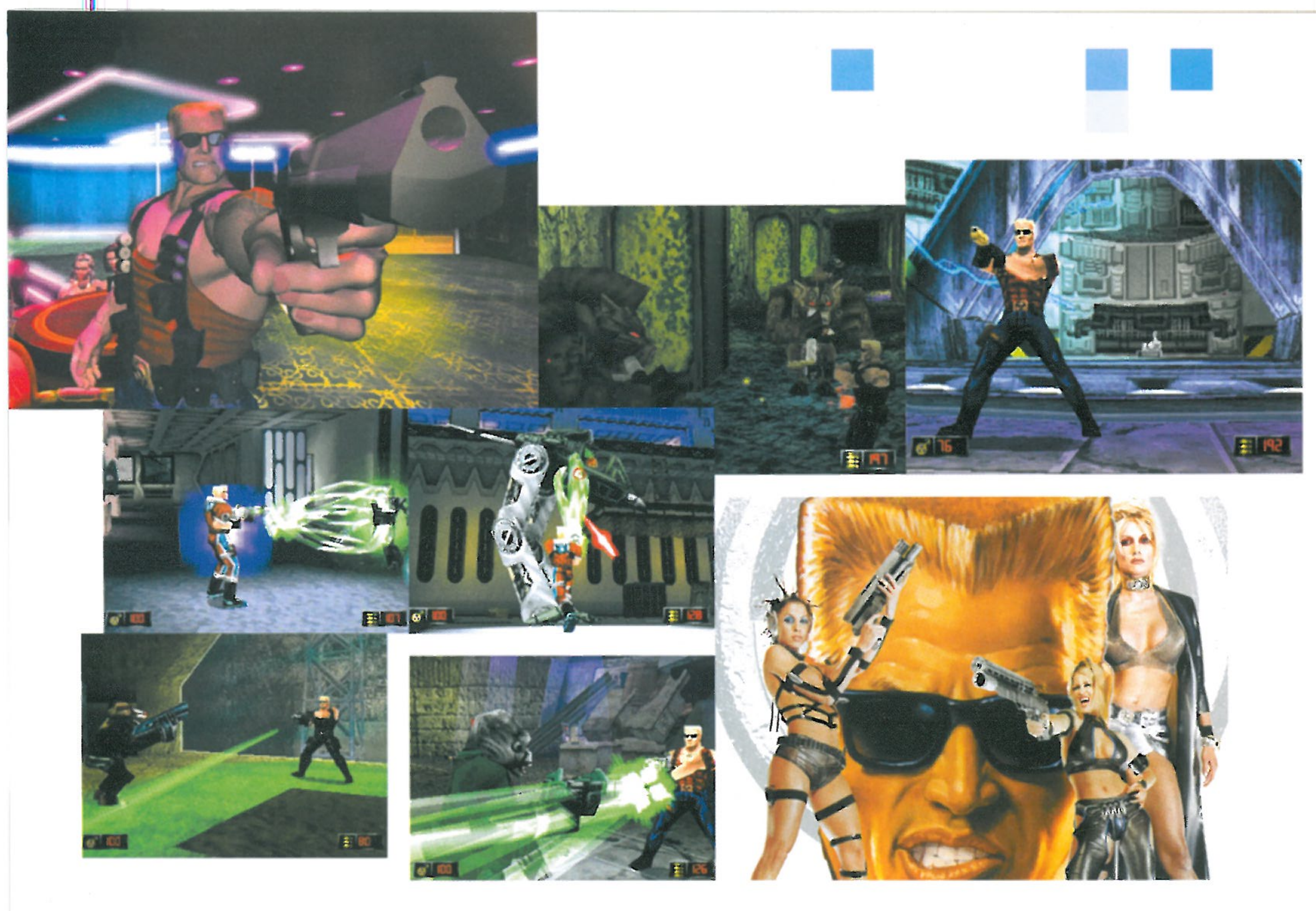






CUANDO JUDY DENCH ('M') ORDENA NO ABRIR FUEGO CONTRA NADIE, LO DICE EN SERIO, AUN CUANDO NOS VEAMOS ATRAPADOS POR UNA LLUVIA DE BALAS

EMNES promete ser un gran juego. Por ejemplo, una de las situaciones más destacables es en la que deberemos infiltrarnos en una base enemiga, con dos guardias delante, y el sigilo está a la orden del día. Simple: sólo hay que apagar las luces, ponerse las gafas de visión nocturna y los guardias no verán nada. Tan sólo hemos encontrado algunos fallos jugables que esperemos se solucionen en la versión definitiva, como es el caso de guardias que, en plena oscuridad y en cuanto saben de nuestra presencia, es como si repente les salieran 'ojos de visión nocturna' y, como no se nos permite contraatacar, ya podemos darnos por muertos. Esperemos que en el juego que finalmente salga a la venta no tengamos que decir aquello que comentó Ernst Stavro Blofelt en *Diamantes para la eternidad*, 'Una buena idea, pero una chica equivocada'.



DUKE NUKEM
LAND OF THE BABES
SANGRE, SUDOR Y CASPA

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **N-SPACE**
EDITOR **GT INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **2.001**

Preparad vuestras PlayStation para una nueva ración de sudor, testosterona y macho concentrado en un único juego. Vuelve el héroe con el arma más larga, un tío más duro que cinco pesetas juntas, un cabestro con músculos hasta en los juanetes, el macarra que vendió su cerebro por una colección de *PlayBoys*: Duke Nukem. Después de protagonizar numerosos juegos (en 2D, *shooters* tipo *Quake*, aventuras en tercera persona...), Duke vuelve con un título muy parecido a su última incursión en PlayStation, *Time to Kill*. Aunque *Land of the Babes* no es un juego a priori muy rompedor, ofrece todo lo que un fan del garrulo por antonomasia de PSX espera de él: acción, tiros, sangre y, sobre todo, mujeres, muchas mujeres.

ESENCIA DE MUJER

La historia no podría plantearse mejor para nuestra entrañable factoría de Viagra con piernas. Los alienígenas han cazado a todos los hombres de este planeta y parte del extranjero, con lo que todos los habitantes de la Tierra se encuentran subyugados frente al poderío alien. ¿Todos? ¡No! Un valiente grupo de aguerridas féminas con más curvas que el somier del muñeco de Michelín ha organizado una férrea resistencia, cada vez con más bajas. Así las cosas, Duke tiene ante sí dos retos que resolver 'pistola en mano': acabar con los cerdos opresores liberando a las chicas, y encargarse de repoblar él solo todo el planeta.

AHORA, CADA VEZ QUE NOS ALCANCE UN DISPARO ENEMIGO NO DECRECERÁ LA ENERGÍA DEL HÉROE, SINO SU 'EGO'

Al igual que en *Time to Kill*, encontramos en *DN: Land of the Babes* un shoot'em-up con toques de aventura, a medio camino entre *Tomb Raider* y *Syphon Filter* (de hecho, el protagonista parece el hijo bastardo de las estrellas de estos juegos). Mediante una vista en tercera persona, controlaremos a Duke mientras se abre paso a tiro limpio, gracias a un variado arsenal (lanzamisiles, la fiel Golden Desert Eagle, láser), entre las hordas de cerdos enemigos. Para deshacernos de toda clase de gorilas mutantes,

Arriba: Al igual que los redactores de Planet en los bares, Duke siempre se queda colgado en la barra.

gorrinos, chimpancés y las adorables Hunter Killer Babes el juego incorpora un sistema de apuntado automático que facilita bastante el control, aunque a la larga puede hacer el juego algo monótono (entrar en habitación-apuntado automático-disparar). Pero no todo va a ser disparar y eructar ya que, a pesar de que parezca contradictorio, tendremos que utilizar la cabeza para algo más que para criar caspa resolviendo una respetable cantidad de puzzles, la mayoría muy parecidos a los de *Tomb Raider*: pon esta caja aquí, aprieta tal interruptor, sitúa este panel enfrente del láser para desviarlo...

MUCHO MACHO MAN

Una innovación menor aunque bastante divertida es el nuevo sistema de energía basado en el 'egómetro'. Ahora, cada vez que nos alcance un disparo enemigo no decrecerá la energía del héroe, sino su 'ego'. A lo largo del juego podremos perder o ganar ego de distintas maneras (una de ellas es leer las memorias de Duke ¡verídico!). Por supuesto, no pueden faltar los típicos comentarios (que por ahora no parece que se vayan a doblar al castellano) como "Bienvenidos a Durolandia. Población: ¡Yo!" y otras lindezas más subidas de tono, propias de las puertas del lavabo de una pocilga.

MEDIANTE UNA VISTA EN TERCERA PERSONA CONTROLAREMOS A DUKE MIENTRAS SE ABRE PASO A TIRO LIMPIO, GRACIAS A UN VARIADO ARSENAL, ENTRE LAS HORDAS DE CERDOS ENEMIGOS

Tenemos el héroe, tenemos las chicas, tenemos la munición, tenemos el mal gusto... Tan sólo pedimos que en la versión definitiva se corrijan algunos fallos de jugabilidad, como ciertos 'puntos muertos' en los que no tendremos ni la más remota idea de qué hacer a continuación para seguir avanzando. Esto podría perdonarse si se diera en fases avanzadas, pero es que ya en el primer nivel hay algunos lugares en los que te dan ganas de coger el puro de Duke y apagárselo en la pupila después de llevar una hora dando vueltas. Algo que esperemos se solucione para poder disfrutar plenamente con todo el cutrerío, el despliegue machista y la diversión descerebrada de nuestro bienamado Duke.

REFORMAS MADE IN DUKE

Si Lorenzo Lamas era el rey de las camas, el protagonista de *Land of the Babes* es el Duke de la animalada. Buena muestra de ello es la posibilidad de cargarnos a tiro limpio casi cualquier elemento decorativo que encontremos: desde las clásicas cajas hasta luces, alarmas o cristales, dando al mobiliario un toque de estilo *barroto*...









TORNEKO: THE LAST HOPE

DRAGONES Y MAZMORRAS

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **CHUN-SOFT**
EDITOR **ENIX**
DISTRIBUIDOR **ESTOOO...**
LANZAMIENTO **PUEEES...**

A pesar de que el protagonista de *Torneko* tenga bigote, hable y no se le entienda nada (aunque los americanos estén ya disfrutando de él en inglés) y aparezcan gaviotas en el juego, no hay duda de que "Este juego va bien". Y tan bien... Torneko es un personaje que proviene del mundo *Dragon Quest* (concretamente, apareció en la cuarta entrega de esa saga que vende tanto en Japón) y como tal, el diseño gráfico corre a cargo de Akira Toriyama.

Las composiciones musicales corren de nuevo a cargo de Koichi Sugiyama, que nos deleita con hermosas melodías, aunque en esta ocasión destilan cierto tono paródico (un elemento constante en el juego y que impregna prácticamente todos sus aspectos). Otra vez Chun-soft (bajo la tutela de Enix) nos introduce en un RPG brillante a nivel jugable aunque no tan destacado en cuanto a argumento se refiere. Ante todo, destacan los 'queridos' *dungeons* / calabozos característicos de la saga *Dragon Quest* (unos laberintos en estado puro), junto a parajes algo monótonos pero todos en una alta resolución envidiada por otros títulos. Lo que no envidiaría casi nadie son las imágenes digitalizadas muy poco nítidas. Y hablando de digitalizaciones, cabe destacar que la intro está generada en Full Motion Video ¡de muñecos de plastilina! ¡De verdad, no es broma!

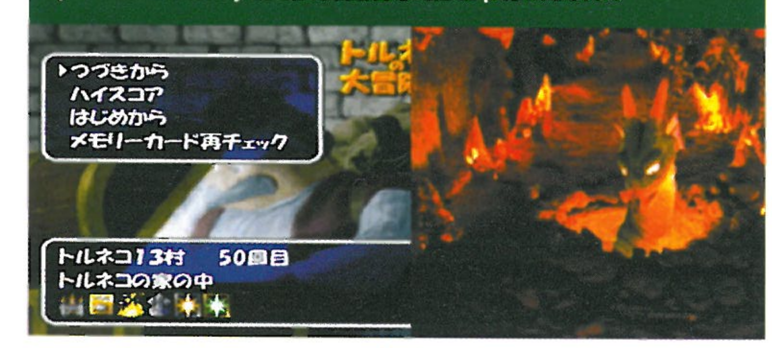
EL JUEGO NOS SITÚA EN UN ANTIGUO REINO, DONDE UN MERCADER LLAMADO TORNEKO SE HIZO FAMOSO POR SUS HEROICAS HAZAÑAS Y POR ENCONTRAR TESOROS DE UN INESTIMABLE VALOR

UNA HISTORIA DE PARODIA

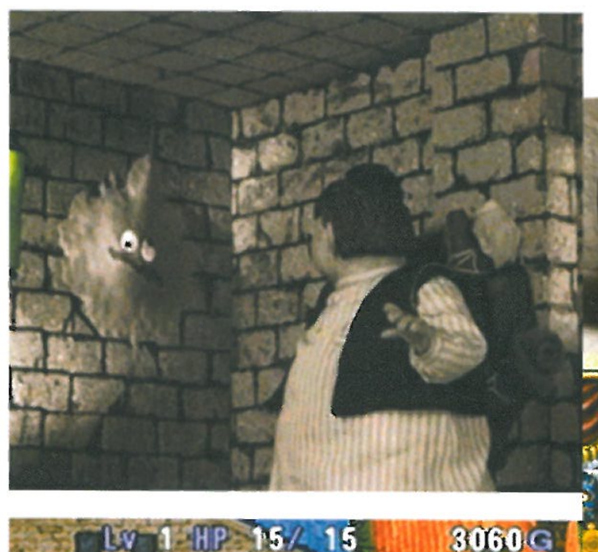
El juego nos sitúa en un antiguo reino, donde un mercader llamado Torneko se hizo famoso por sus heroicas hazañas y por encontrar tesoros de un inestimable valor para venderlos después. Recorrió las cavernas mas aterradoras, los pasillos mas lúgubres, castillos poseídos por monstruos y hasta un volcán a punto de entrar en erupción. Dado que pasaba todas estas

COMPRA VENTA Y CAMBIO

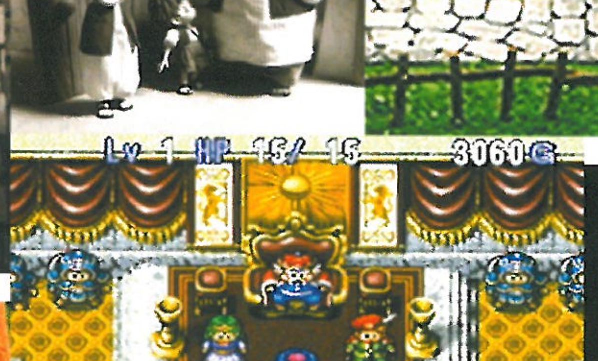
Como si fuera un oasis en el desierto, cuando más necesitados de hierbas medicinales, armas y demás cosillas nos encontremos aparecerá de la nada nuestro amigo el pájaro-demonio para vendernos los artículos mas preciados. No os aconsejamos que los robéis (como sin duda haría ciertos energúmenos de la Redacción) ni tampoco que los cambiéis por productos de menor valor, ya que en ese caso su pico hará mella... y no en vuestros bolsillos precisamente.

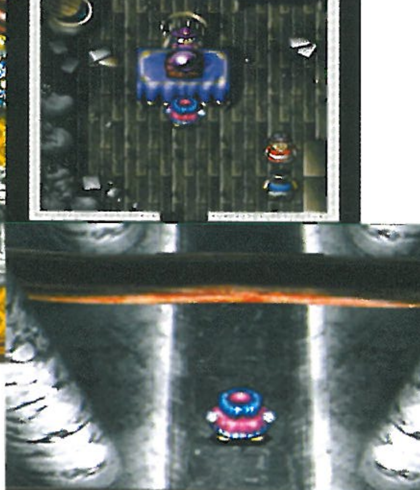






"¿Qué te pasa,
te veo un poco chafado?"









El sistema para incluir subtítulos es algo chapucero.



calamidades para vender los tesoros al mejor postor (que casi siempre era el rey) cualquiera diría que se trata de una persona muy avariciosa, pero su mujer, su hijo y su gran amigo Frankly piensan todo lo contrario (faltaría más).

Un día, la nobleza mandó llamar a Torneko, el cual partió de su pequeña villa hacia el Castillo Real. Fue entonces cuando el rey le encomendó la misión mas importante de su vida... y es ahí cuando empieza la verdadera aventura de *Torneko: The Last Hope*.

JUGABILIDAD CON HABILIDAD

Uno de los elementos mas llamativos de este título sòn sus complejos y extensos *dungeons* (auténticos puzzles en forma de niveles), combinado con su extraña jugabilidad. Y es que *Torneko* mezcla un estilo de juego tipo action-rpg con acción directa en tiempo real (al más puro estilo *Zelda*) con ejecuciones por turnos (como en *Final Fantasy*), una insólita aunque bastante lograda conjunción.

Desde luego, si aquí en Europa queremos disfrutar de *Torneko: The Last Hope* para perdernos cuanto queramos en busca de tesoros perdidos, sólo cabe esperar a que alguien (hola, señores, distribuidores ¿hay alguien ahí?) se digne a traer por estos lares este notable RPG: ya se sabe que las cosas de palacio van despacio.

UNO DE LOS ELEMENTOS MAS LLAMATIVOS DE ESTE TÍTULO SON SUS COMPLEJOS Y EXTENSOS DUNGEONS COMBINADO CON SU EXTRAÑA JUGABILIDAD

TORNEKO EN LOS 16 BITS

***Torneko: The Last Hope*, recientemente lanzado en Estados Unidos (por cierto: en Japón el verdadero nombre de su protagonista es 'Toruneko') es la secuela de una entrega inédita en Occidente para Super Nintendo. Este cartucho, titulado *Toruneko No Daibouken* contenía nada y nada menos que 16 megas y salió allá por el año 94. En su día ya dejaba ver su carácter propio con puzzles y calabozos totalmente innovadores para su época (hoy en día no sorprende tanto debido a juegos como *Chocobo´s Mysterious Dungeon* o el reciente *HunterXHunter* de Konami).**



THE MUMMY NÚMERO UNO EN VENDAS

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **UNIVERSAL STUDIOS**
EDITOR **UNIVERSAL STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Hace mucho, mucho tiempo, cuando aún no existían las películas de *Cine de Barrio*, en Egipto la gente temía la ira de los faraones y de dioses como Isis o Imhotep a los que se nombraba con temor y respeto (no, como ahora que el único dios que da miedo es un tal Hipotek del que habréis oído hablar a vuestros padres a final de mes). Según cuenta la leyenda de una reciente película de Holywood un sumo sacerdote egipcio incurrió en sacrilegio y decidieron ponerlo en conserva para los siglos de los siglos. En lugar de ponerlo en un congelador como si fuera un polo de limón o el señor Walt Disney, lo vendaron y le enterraron junto con un montón de escarabajos para que le hicieran compañía. Muchos años después una expedición de expertos despertaron, sin querer, al sacerdote maldito convirtiéndolo en...
LA MOMIA.

Este es el argumento de *The Mummy*, el juego basado en el film del mismo título, que se enmarca dentro del concurrido género de las aventuras a lo *Tomb Raider*. El jugador manejará a Rick O'Connell, el personaje encarnado por Brendan "caracartón" Frasier, que se pasa el juego resolviendo puzzles en una pirámide. Claro que, además de los acertijos, también se deberá enfrentar a diversos enemigos utilizando armas de fuego y el fuego a secas de una antorcha.

Las intenciones del juego no son malas, pero de momento nos ha dado la impresión de que el motor gráfico necesita un buen repaso (digamos que no serviría para hacer una adaptación de la película *Horizontes Lejanos*) y que las animaciones más que con Motion Capture han sido realizadas a *Mano Alzading*. Esperemos que la versión final pula los defectos, porque ya estamos cansados de programadores que piensan que esto de adaptar películas al videojuego es un *momio*.

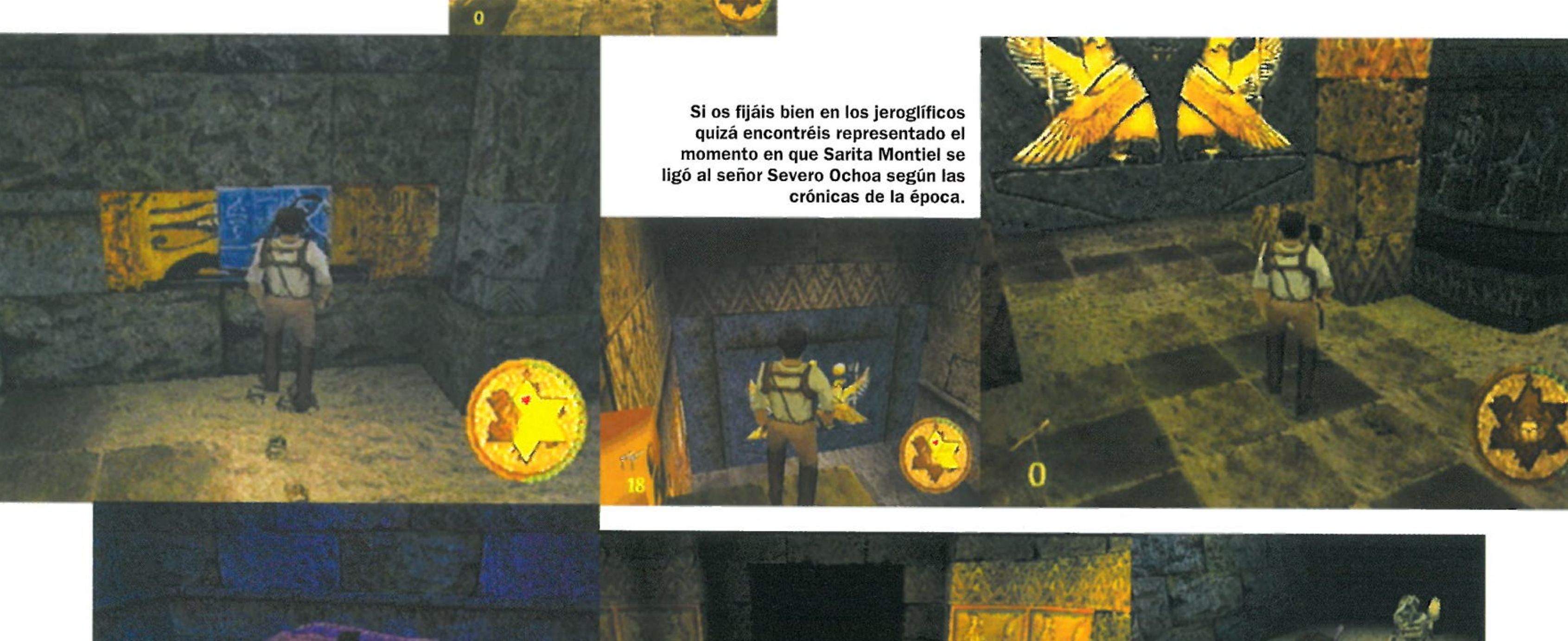
THE MUMMY SE ENMARCA DENTRO DEL CONCURRIDO GÉNERO DE LAS AVENTURAS A LO TOMB RAIDER



PRONTO EN SUS PANTALLAS

El juego incluye un par de secuencias de vídeo sacadas de la película para ilustrar el principio y el final del juego, además de un trailer de la segunda parte de las andanzas de la momia, *The Mummy Returns*, con el mismo elenco protagonista del film original (quizá Marujita Díaz tenga más suerte en la tercera parte).





Si os fijáis bien en los jeroglíficos quizá encontréis representado el momento en que Sarita Montiel se ligó al señor Severo Ochoa según las crónicas de la época.



DUCATI WORLD

GRAN DUCATI

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **ATD**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **2001**

A inicios del siglo XXI todos los juegos de motos de PSX habían sido vencidos por la mediocridad, la falta de feeling realista y realizaciones técnicas mediocres... ¿todos?... ¡no! En medio de un catálogo más pobre que las alineaciones del Villabotijos de Abajo F.C. este *Ducati World* parece la última esperanza blanca para los moteros que tienen como referentes playstationeros títulos como *Moto Racer World Tour* (¡bufff!) o *Superbike 2000* (¡puajjjj!). Con el aval de ATD (desarrolladores de la saga *Rollcage*) este título lleva camino de conseguir la fórmula mágica: buena factura técnica + jugabilidad arcade + toques de simulación + variedad de competiciones = el mejor juego de motociclismo (reto no muy complicado, vistos sus antecedentes) de la 32 bits de Sony.

ADICTOS A LOS DUCATIS

Como su título indica *Ducati World* está centrado en la mítica marca italiana, por lo que todas las motos que conduzcamos (más de 20) en el juego pertenecerán a la misma marca. Pero eso no significa que todas se manejen igual y es que no es lo mismo conducir un cacharro de hace medio siglo que no pasa de tercera que una "pepino" última generación capaz de alcanzar los 320 km/h. Esta variedad de motos, además de servir como perfecto catálogo publicitario tipo "muebles Ikea", es debida a que el juego esta planteado al estilo *Gran Turismo*. Es decir, además del típico modo de carrera rápida, deberemos de sacarnos cinco licencias de

EN MEDIO DE UN CATÁLOGO MUY POBRE, ESTE DUCATI WORLD PARECE LA ÚLTIMA ESPERANZA BLANCA PARA LOS MOTEROS PLAYSTATIONEROS

conducción mediante las típicas pruebas de dificultad creciente que nos permitirán participar en diferentes competiciones que, en el caso de que alcancemos posición de podio, nos permitirá ir añadiendo dinero a nuestra cuenta. Con este dinerillo iremos comprando nuevas motos que añadir a nuestro garaje, podremos cambiar nuestro casco o mono (el de vestir, no el bueno de Amedio que nos deja cada día la redacción llena de peligrosas pieles de plátano "destroza-clavículas") o realizaremos mejoras en nuestras motos. Si a esta profundidad jugable le añadimos una notable factura técnica (el motor 3D es de una suavidad considerable, los circuitos son atractivos y variados y las "plegadas" de los corredores son más creíbles que el recuento de votos de la elecciones americanas) obtendremos un título que ¡por fin! vengará las múltiples decepciones sufridas por los motards con su PlayStation.



El Grinch preparándose para ir a ver a los responsables de TV a los que pagó por un 'Canal Temático de Nieve'.

-Jo, tio, ¿cuánto tiempo hace que no te limpias los mocos?
- ¡Tu padre!

EL GRINCH

PONIENDO VERDE A JIM CARREY… OTRA VEZ

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **UNIVERSAL**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

El Grinch robó la Navidad por primera vez en el 1957, gracias al mismo genio —el Dr. Sauss— que alumbró clásicos de la literatura infantil anglosajona como *El gato con sombrero* y *Huevos verdes con jamón*. Este año, el Grinch parece listo para arrasar en las taquillas con la película protagonizada por Jim Carrey y, si Konami se sale con la suya, también en PlayStation con un multiventas de aventura y plataformas. Pero ¿puede el derivado de esta caricaturesca peli arrancar el pastel navideño de las garras de títulos más 'serios'?

PAPÁ *NO-ES*

Sorprendentemente, *El Grinch* es un juego cautivador cuyo tema y estilo impresionan por su idoneidad para un juego de PlayStation. Manteniendo el estilo del libro y la película, el Grinch se propone devastar las celebraciones festivas de toda una nación a base de destruir y mangar todo tipo de mercancía navideña. Pero no sólo tendremos que pulverizar y mangar, sino que además deberemos recoger una serie de cianotipos que, una vez introducidos en una máquina en el orden correcto, crean un arsenal de armas que sólo al Grinch se le podrían ocurrir: un lanzador de huevos podridos, un pulpo-dispositivo trepador, etc. El juego se basa en misiones, con cinco o seis objetivos por cada nivel.

CURIOSAMENTE, *EL GRINCH* ES UN JUEGO CAUTIVADOR CUYO TEMA Y ESTILO IMPRESIONAN POR SU IDONEIDAD PARA UN JUEGO DE PLAYSTATION

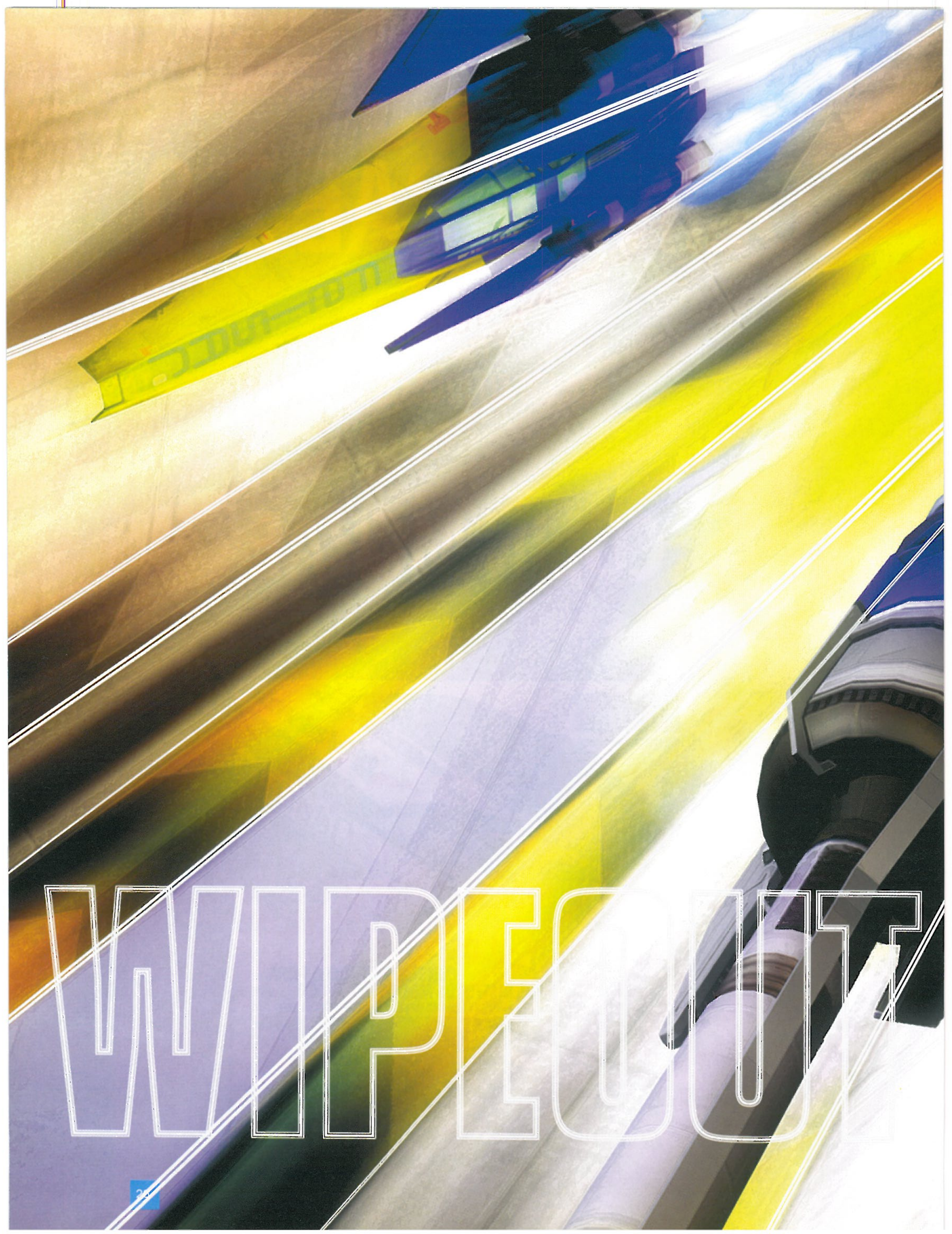
Los gráficos del Grinch son bastante básicos, pero de vivos colores y animados de una forma que, como el resto del juego, encantará a los *saussófilos* (*palabro* inventado por aquí unos amigos para designar a los fans de Sauss). *El Grinch* se beneficia de la inclusión de una narración en rima a cargo de un cuentista de voz cascada (de momento en inglés; mientras aquí no se les ocurra contratar a Aleix Vidal-Quadras…) y una gran criatura verde que corre a grandes zancadas por un entorno propio de los dibujos animados. Parece que *El Grinch* hará gala de una jugabilidad entretenida, imaginativa y bastante por encima de la media de lanzamientos de plataformas para niños.



SOLUCIONES PARA PLAYSTATION
COLIN MCRAE
GUÍA COMPLETA
RALLY 2.0



PLANET STATION
675 PESETAS 4,06 EUROS
TODAS LAS ETAPAS
DEL MODO RALLY
AL DESCUBIERTO
CONSEJOS Y TRUCOS PARA
LOS DISTINTOS MODOS DEL JUEGO
INCLUYE GUÍA COMPLETA DEL PRIMER COLIN MCRAE


WIPEOUT



3, 2, 1... A *WIPEOUTEAR*

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **STUDIO LIVERPOOL**
EDITOR **PSYGNOSIS**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **2001**

¿De verdad necesita este juego una introducción? Bueno, aunque sólo sea para esa minoría, bienvenidos a la carrera más inhumana del mundo, únicamente superada en salvajismo por las atropelladas competiciones por el mejor *chollo* entre las señoras que acuden a las rebajas de los grandes almacenes.

El vehículo antigravedad por el cual la PlayStation ganó buena parte de su reconocimiento inicial ha vuelto para hacer lo mismo por la PS2. Sin embargo, pese a ser una maravilla digna de contemplar, lo que al principio más nos abrumó a los (más o menos) currantes de la prensa



sobre *Wipeout Fusion* fue la cantidad de información de fondo suministrada para dar cuerpo al juego. Entendemos que la velocidad, el control y la potencia de fuego son las principales preocupaciones de los jugadores devotos, pero un simple vistazo a un pedazo de la publicidad es de lo más revelador: "En el año 2150, la Comisión de Carreras F5000 daba mucha importancia al hecho de que hubieran transcurrido 100 años desde la primera liga de carreras antigravedad. Había la sensación de que el tremendo éxito de estas carreras podía haber alcanzado su nivel máximo, y que el interés de las masas por este deporte empezaría a decaer sin remedio a menos que se dieran algunos pasos para introducir alguna novedad. Las mejoras tecnológicas graduales que se implementaban cada año eran demasiado sutiles para que las apreciara el gran público, así que se anunció un cambio más radical".

Todo ello describe la situación real de *Wipeout* hasta extremos sorprendentes, indicando sutilmente que la renovada Psygnosis aún le tiene tomado el pulso al público jugón, y que no piensa soltarlo todavía. *Wip3out* y su subsiguiente remezcla (*Special Edition*) pese a representar el perfeccionamiento definitivo de la serie desde sus inicios, tuvieron una acogida claramente tibia. En Studio Liverpool parecen haber llegado a una conclusión muy lógica y agradable: *Wipeout Fusion* DEBE utilizar las nuevas tecnologías de la PS2 para dejar alucinada a la gente por completo.

TOCANDO TECHO

Así, ¿cuáles son esos cambios radicales que ha hecho la 'Federación' para reavivar el entusiasmo por la nueva Liga de Carreras Antigravedad F9000 en junio del 2156? Pues al parecer unos cuantos, entre ellos el de asegurarse de que el evento haga honor a su apelativo de 'antigravedad' gracias a un nuevo tipo de artilugio que da la vuelta a la nave lanzándola al techo del canal de carreras para competir cabeza abajo cual murciélago a la hora de la siesta.

Por supuesto, son de esperar unos aparatos mejorados a nivel

CAJÓN DE SASTRE

Por su condición de secuela, *Fusion* no pretende que nadie crea que es del todo original, pero vaya, ningún juego de *Wipeout* ha estado desprovisto por completo de 'inspiración'. Busca atentamente ecos de estos títulos...

F-ZERO

ELEMENTO: AMBIENTACIÓN

Considerado aún por muchos el juego de carreras futuristas definitivo, puede que el *F-Zero* de Nintendo careciera de armas, pero estaba perfectamente equilibrado para compensar. Fue el motivo por el que muchos de nosotros babeamos por la flamante SNES cual Holybear frente a un humeante plato de calamares rellenos de pastel de queso servido por Milla Jovovic.

STUNT CAR RACER

ELEMENTO: PISTAS ATROCES

El seminal juego de carreras de Geoff Crammond fue el responsable de introducir las pistas en plan montaña rusa que *WipEout* adoptaría para hacer suyas. El único oponente de la CPU era rival suficiente, ya que los circuitos ¡no tenían vallas de seguridad! La versión de Amiga aún es notablemente jugable hoy en día.

FATAL RUN Y ROADBLASTERS

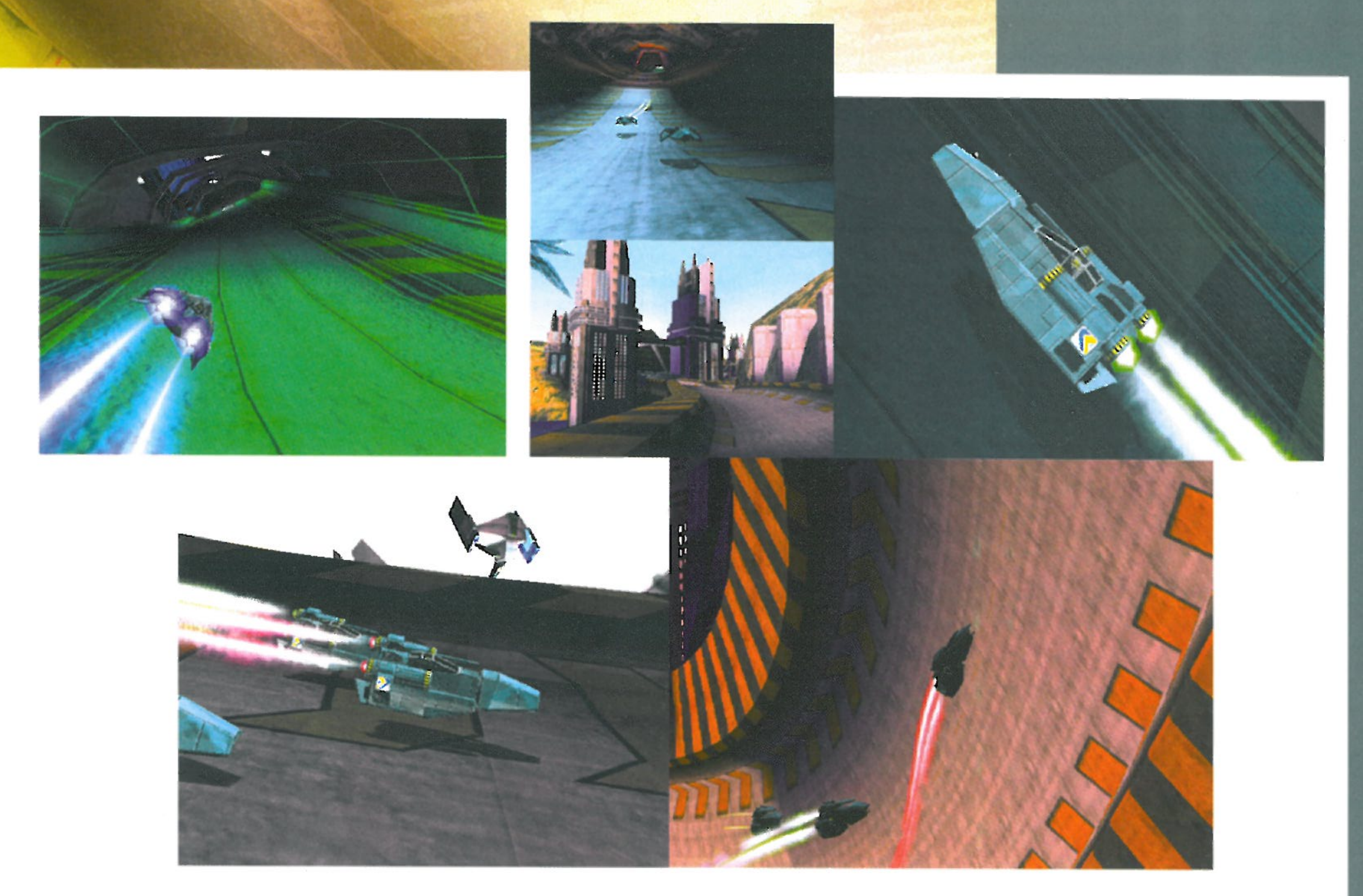
ELEMENTO: POTENCIA DE FUEGO (¡AL FIN!)

No recordamos ningún juego de carreras de scroll suave hacia el interior de la pantalla y con armas anterior a *Fatal Run*, pero no cabe duda de que la orgía de velocidad post apocalíptica para la VCS marcó una tendencia ampliamente imitada. La misma Atari modernizó más tarde el concepto con *Roadblasters*, eliminando todos los elementos ajenos al tema central de conducir y disparar.

ELIMINATOR

ELEMENTO: ACCIÓN INVERTIDA

¿Crees que correr por el techo es una idea nueva? ¡Pues vuelve a pensártelo! Al contrario que *STUN Runner* y *F-Zero X* (donde la gravedad hacia el trabajo), *Eliminator* presentaba unas peanas que lanzaban tu nave al techo. ¿Le suena esto a alguien?



tecnológico a fin de facilitar tales maniobras, y, en efecto, este último *Wipeout* alardea de una flota de 32 vehículos puestos al día que son más que aptos para tal propósito. Parecidos en general a un cruce entre los *snowspeeders* de la serie *Star Wars* (las naves que aparecían en la batalla del planeta helado) y desechos de *F-Zero*, el crudo realismo de los gráficos *made in* PS2 de *Fusion* se ve complementado a la perfección con estos aparatos achaparrados y rugosos... ¡y porque no podéis verlos en movimiento! Las naves, repletas ellas mismas de unos espléndidos efectos de iluminación, avanzan con gran estruendo por unos trazados de bella renderización, gracias a un motor ampliamente mejorado. Mientras que en entregas anteriores se servían de sólo 7 parámetros para definir el manejo y la maniobrabilidad, *Fusion* emplea nada menos que ¡48! Si eso parece un pelín excesivo, hay que recordar que ahora el daño es un factor que afecta al rendimiento, con un deterioro físico en la nave que queda bien reflejado en su creciente incapacidad de responder como uno desearía.

Pero ¿quién querría ir a destrozar tu bonito aparato? Desde luego, ningún señor gris de los que viven en los chips de la CPU, eso seguro, ya que, como en el *WipEout* original, *Fusion* incorpora un elenco de pilotos psicópatas que garantizan que cada encuentro sea un asunto personal. Tampoco es que todo quisque en la pista busque bronca necesariamente. Cada piloto hace gala de un carácter peculiar que regirá su actitud y enfoque en todo momento. De ahí que los jugadores puedan esperar contemplar (por no decir padecer) las tácticas intimidatorias del equipo Tigron en contraste directo con, pongamos, la disposición más honorable de los Van-Uber. Hablando claro, los rivales van con todas las ganas a por ti y se cazan también entre ellos, en vez de seguir mecánicamente una ruta establecida, y disparan sin hacer distinciones una vez adquirida un arma.

JOHNNY COGIÓ SU *FUSIONIL*

Y hablando de eso, la actitud de *Fusion* hacia los diversos instrumentos mortales que se han

TRAS LAS PISTAS DEL PASADO

WIPEOUT

El original de PlayStation introdujo a una legión de asiduos a clubs nocturnos ingleses al lisérgico reino de las carreras antigravedad (en España cuando salimos de marcha estamos más atentos al ligue que a una liga de naves), buscando una polémica que estimulara las ventas por mera asociación. Enorme y, desde luego, ruidoso en su música.

WIPEOUT 2097

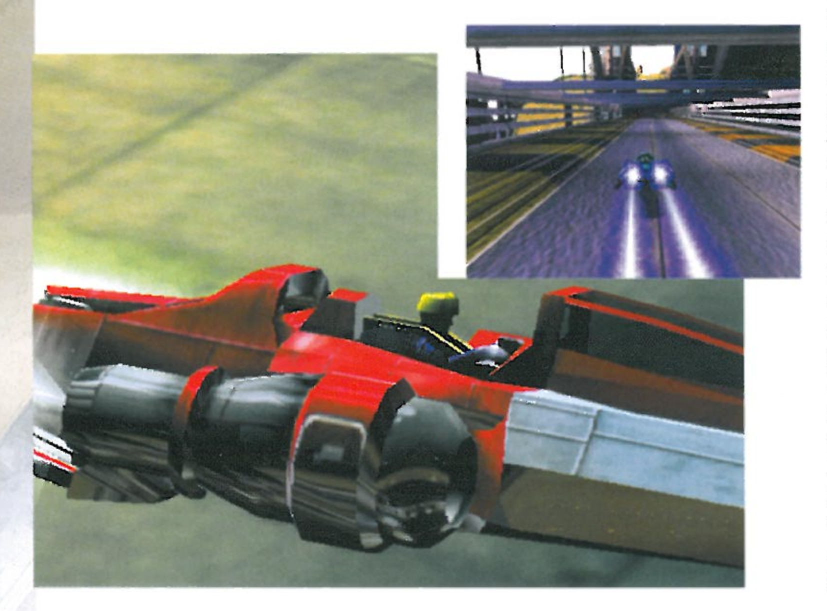
La mayor clemencia de su detección de colisión (raspando las vallas en vez de detenerte de golpe), quedó contrarrestada por unas pistas más estrechas que los espaguetis de los pitufos, lo cual dio a *2097* un empujón en cuanto a jugabilidad. Pura clase.

WIP3OUT

***2097* satisfizo de tal manera que pocos sintieron la necesidad de ahondar en las emociones de su tercera parte a gran velocidad. Una pena, porque *Wip3out* (a pesar de su 'simpático' título), era una caña. La genialidad de sus gráficos, pistas y estructura hizo que sus fieles seguidores se vieran recompensados como es debido...**

WIPEOUT SPECIAL EDITION

...¡Hasta que llegó *Special Edition*, claro! Usando el motor definitivo de *Wip3out* para insuflar nueva vida a pistas seleccionadas entre todas las de la serie, es imprescindible (si no tienes ninguno) y superfluo a la vez (si ya tienes los juegos anteriores). Con todo, merece la pena gastarse unas pesetillas (o *euroíllos*) en él.



desarrollado ha sufrido un notable avance respecto a la de sus predecesores. Prueba de ello son las armas diseñadas específicamente para crear el caos total con dos jugadores, y la condición de que ciertas armas deben ser desbloqueadas antes de estar disponibles para su uso. Este enfoque concuerda con la intención de Studio Liverpool de proporcionar un entorno en el cual tanto novatos como veteranos puedan pasárselo en grande. Ahora se podremos ver cómo la nave se desintegra paulatinamente, con una humareda que no tarda en dar paso a las llamas, u observar con perplejidad a una aniquilación con un único disparo cuya energía está más concentrada que un litro de Fairy en los exámenes de selectividad.

Por suerte, entrar en boxes da la oportunidad de reparar los desperfectos antes de que ocurra una catástrofe, además de recargar los vitales escudos. Los pilotos más aplicados, claro, querrán evitar la necesidad de recurrir a esas chapuzas que tanto tiempo consumen; en su ayuda se incluye la flamante maniobra del 'cambio lateral', que permite a los desesperados alejarse del peligro cuando la cosa está que arde. Los competidores (¿o habría que decir combatientes?) verán que esto, junto a la capacidad de personalizar sus aparatos, hace que la responsabilidad sobre éxito y fracaso caiga directamente sobre sus espaldas. Teniendo en cuenta que la culpa por una pérdida es tan amarga como dulce es el mérito de la victoria, los jugadores deberían recordar, mientras

CON COMPAÑEROS ASÍ...

FEISAR

Un equipo clásico que luce nuevo piloto y aparato, ahora más maniobrable que nunca. Los rumores acerca de disputas internas entre el piloto joven con talento y el veterano de siempre se niegan rotundamente, aunque en la pista se verá con demasiada claridad quizás hasta dónde llega este supuesto mal rollo entre los pilotos de Feisar.

VAN-UBER RACING

Los 'buenos buenísimos' de la liga, y el único equipo con escrúpulos. La magnífica aceleración de su aparato se encuentra magníficamente complementa con una pérdida de peso en esta temporada, garantizando que las naves Van-Uber serán potentes, aun cuando sus pilotos sean bastante más pardillos que Michael Landon.

G-TECH SYSTEMS

Entrando en escena para dar a AG Systems una muy necesaria inyección económica, lo primero que G-Tech reacondicionó fue la inadecuada tecnología de blindaje del debilitado equipo. Con más dotes financieras que técnicas (Bill Gates, ¿estás ahí?), los nuevos aparatos no destacan en ningún apartado, pero son desde luego unos de los más equilibrados del juego.

AURICOM RESEARCH INDUSTRIES

Los efectivos de Auricom, equipo pretencioso con un ego tan grande que no cabría ni en el estuche del lápiz de labios de Marujita Díaz, poseen unos de los vehículos más robustos, con excelentes escudos y armas. Auricom se beneficia ante todo del alto nivel de cooperación entre sus pilotos principales.

EG-R TECHNOLOGIES

Un equipo misterioso y relativamente nuevo que emplea una tecnología algo más avanzada que la de sus competidores. Filtraciones desde dentro de la organización han aludido al hecho de que los promotores de EG-R Technologies, al igual que los tetra-bricks de leche con abre-fácil, 'no pertenecen a este mundo'... Acongojante, ¡pero desde luego otra cosa no, pero saben correr!

TIGRON ENTERPRISES

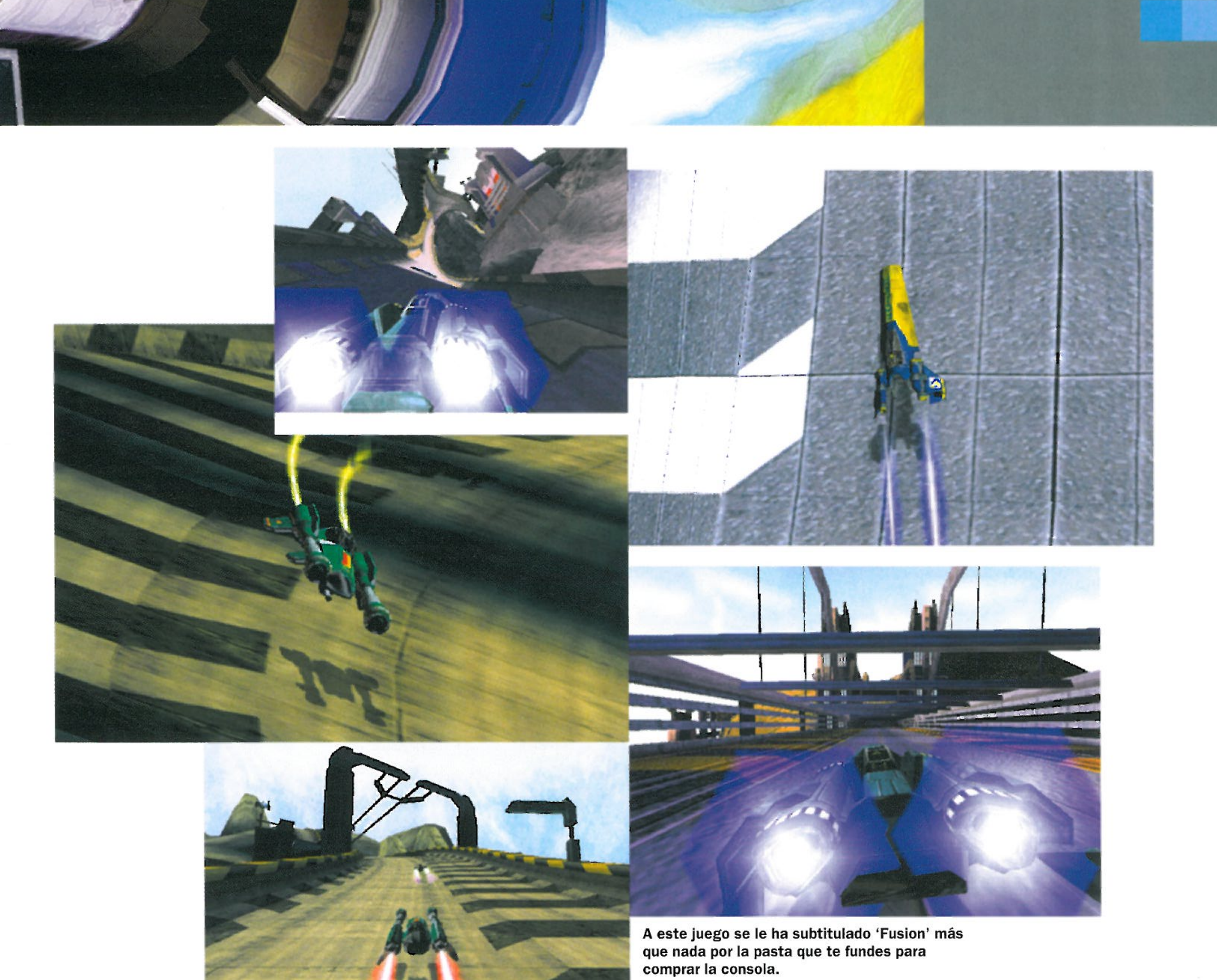
Pese a las quejas elevadas por Auricom, Tigron aún no ha sido penalizado por animar a sus pilotos a competir con extrema agresividad (cosa que por cierto entusiasma a la chusma). Hasta que el populacho se aburra de las payasadas del equipo, Tigron tiene carta blanca para causar más estragos en la pista que Stevie Wonder montado en una Derby Paleta, ¡con lo cual los jugadores tienen total libertad para poder divertirse de lo lindo!

XIOS INTERNATIONAL

Aunar el pedigrí en competición de su integrante Natasha Belmondo con uno de los mayores físicos gravitacionales del mundo ha dado como resultado un equipo impresionante tanto sobre el papel como en la práctica. Sólo los pilotos con méritos considerables podrán aprovechar la tecnología de Xios, pero aquellos con la destreza necesaria (nivel redactor de Planet para arriba) disfrutarán de una nave ejemplar.

PIRANHA ADVANCEMENTS

Piranha Advancements sólo tiene una razón de ser: llevar a cabo la visión de Aries Piermont de desarrollar un aparato que represente la 'manifestación física de la perfección' (no tiene nada que ver con una versión cyborg de Pamela Anderson, malpensados). Adoptar una perspectiva integral de las carreras de antigravedad debería garantizar un vehículo que, sin ser un juego de niños, es apto para los menos expertos.



A este juego se le ha subtitulado 'Fusion' más que nada por la pasta que te fundes para comprar la consola.

trastean bajo el capó, que sus oponentes no son el único obstáculo del torneo.

Y es que los circuitos de *Fusion* son igual de traicioneros que los oponentes. La 'marcha' del procesador de la PS2 sostiene una nueva filosofía hacia el diseño de niveles en la que las secciones más tradicionales de montaña rusa dan paso a extensas áreas de 'estilo libre'. Usando el terreno natural para proporcionar un desafío más escabroso, dichas zonas cargan aún más la responsabilidad sobre los pilotos, quienes son libres de recorrerlos trazando el camino que mejor les parezca.

Para que tanta responsabilidad no te apabulle, vale la pena observar que el repertorio de pistas de *Fusion* no hace más que dar mayor crédito a la capacidad del juego de acomodar una gama de niveles de habilidad más amplia que la variedad de tonos de un arco iris tras una lluvia al atardecer (no, si cuando tenemos el día lírico...). Cada uno de los siete escenarios generales presenta tres canales de carreras: un breve cercado interior, un trayecto de tamaño mediano y un largo circuito exterior (vamos, que es poco probable que no encontremos un foro de prueba adecuado). Aunque distintos en cuanto a dificultad, todos los circuitos han tomado prestados de sus antecesores abundantes elementos que los adictos a *Wipeout* sabrán reconocer, asegurándose de que los competidores de todos los niveles puedan probar esas sobrecogedoras hondonadas y curvas, esos saltos en el aire y esas vertiginosas rectas.

DONDE CABEN DOS NO CABEN CUATRO

Eso no quiere decir que todos puedan disfrutar de todos estos elementos a la vez, y es que por más que la experiencia del pasado nos diga que la acción para cuatro jugadores a pantalla partida acaba haciéndote bizquear, el límite de poder jugar sólo a dos jugadores no deja de ser una pequeña decepción. ¿Que por qué razón no hay un modo multijugador más amplio? Intenta recordar un solo juego de carreras para consola con pantalla partida para cuatro jugadores que REALMENTE funcionara en la práctica (ehm, aparte de *Mario Kart 64*... y, bueno, *Crash Team Racing*, que tampoco estaba nada mal). Después de disfrutar contemplando cómo *Fusion* arroja del orden de 150.000 polígonos a toda pantalla para tu goce personal, pasar a una vista encajetada en baja resolución no tendría color... sobre todo considerando la velocidad a la que se queda la cosa. O sea, (oteando el horizonte), ¿es una curva eso que vie... (¡BOOM!)

Fusion debería servir para refrendar gran parte del prestigio de la PS2, brindando a aquellos que hayan quedado relegados a adquirirla en el 2001 algo en lo que centrarse. Al esforzarse en una revisión radical en vez de una simple actualización, Studio Liverpool ha elaborado una secuela capaz de despertar el apetito de los jugadores hasta el punto proceder al ritual de la matanza del cerdito-hucha para hacerse con una consola de 128 bits.








SILPHEED: THE LOST PLANET

EL *SILPLENCIO* DE LOS MARCIANOS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
EDITOR **CAPCOM/SWING!**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **ENERO**

Con la llegada de PlayStation 2 todos esperábamos ver nuevos e hiperoriginales conceptos nunca vistos antes (¿para cuándo ese simulador de canicas con el que tanto hemos soñado?). Por eso no deja de ser chocante que uno de los mejores títulos que hemos visto para la consola de 128 bits de Sony sea un matamarcianos de la vieja escuela (no, no nos referimos a que los marcianos hayan cursado EGB en vez de ESO), cuyos ingredientes jugables no se alejan mucho de las máquinas recreativas que triunfaban hace tres lustros.

Y es que aunque pudiera parecer lo contrario por su título, *Silpheed: The Lost Planet* no es un juego basado en las peripecias de un sufrido lector que ha perdido una revista Planet, sino la segunda parte de *Silpheed*, un estupendo *shooter* que apareció para el tristemente desaprovechado Mega CD de Sega. Los programadores, lejos de complicarse la vida, han decidido mantener la esencia del original, lo cual significa que nuestro único cometido en el juego se limita a disparar a todo lo que se nos ponga por delante (aunque podremos elegir las armas a utilizar de un generoso arsenal, eso sí).

LA GRAN BAZA DE SILPHEED: THE LOST PLANET ES LA INCREÍBLE ESPECTACULARIDAD DE SUS GRÁFICOS POLIGONALES

La gran baza de *Silpheed: The Lost Planet* es la increíble espectacularidad de sus gráficos poligonales. Los escenarios dejan al más pintado con la boca abierta gracias a su variedad y riqueza visual, destacando las rojizas nubes del comienzo del segundo nivel y el campo de asteroides de la quinta fase. Respecto a los enormes jefazos que aparecen tanto a mitad como al final de los niveles sólo podemos decir que son una auténtica filigrana tanto en su diseño gráfico como en sus complejas rutinas de ataque. Eso por no mencionar el partido que se le

Arriba: En este juego hay más chispazos que en la piscina de Robocop.



ESTE JUEGO ES UN *TREASORO*

Echando un vistazo a los creadores de *Silpheed: The Lost Planet* enseguida se comprende de dónde ha sacado este juego su colosal jugabilidad. Por un lado tenemos como desarrollador a Game Arts, que ya dio a luz el maravilloso *Silpheed* original de Mega CD, y por el otro la participación de los programadores del mítico equipo Treasure. Para aquellos que no conozcan el increíble currículum de Treasure, sólo mencionaremos que después de formar parte de Konami en su época más gloriosa, dieron a luz a la flor y nata del catálogo de la consola Megadrive de 16 bits (*Gunstar Heroes, Dynamite Headdy, Light Crusader...*) y también se encargaron de dar forma a un matamarcianos tan mítico como *Radiant Silvergun* de Saturn. En pocas palabras: si nos atenemos a sus padres, *Silpheed: The Lost Planet* tiene los genes más escogidos que un clon de la oveja Dolly.

RESPECTO A LOS ENORMES JEFAZOS QUE APARECEN TANTO A MITAD COMO AL FINAL DEL NIVEL SÓLO PODEMOS DECIR QUE SON UNA AUTÉNTICA FILIGRANA



ha sacado al hardware de PS2 en los efectos de luz (¡eso sí que son fuegos artificiales y no los de *Fantavision*!) así como en la creación de chispas y partículas. Todo un entorno gráfico de lujo que arropa un apartado jugable que no desmerece, en absoluto, a los grandes clásicos del género.

Y lo mejor de todo es que esta maravilla va a ser distribuida en Europa gracias a Virgin y que, además, se solventarán dos de sus principales fallos: la ausencia del control analógico y las bochornosas ralentizaciones que aparecen con más frecuencia de lo que cabría esperar.







GUNGRIFFON BLAZE

HEAVY METAL

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
EDITOR **CAPCOM/SWING!**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **ENERO 2001**

Junto a *Armored Core 2* de From Software, *Gun Griffon Blaze* ha inaugurado en PS2 el género de los *mechas*, esos robots gigantescos *made in Japan* que causan en los nipones una fascinación similar al karaoke, los juegos de ma-yong o las colegialas quinceañeras con alta carga sensual (bueno, tampoco hay que ser exactamente japonés para compartir esta última "afición"). Pues bien, todo aquel que se piense que este *GunGriffon Blaze* es el equivalente para los 128 bits de Sony de un *Front Mission III* (el más reputado juego del género que ha llegado por aquí) anda muy equivocados. Este espectacular y trepidante juego de los maestros de Game Arts que gracias al buen hacer de Virgin llegará a nuestro país se olvida de rebuscadas historias, interminables listas de accesorios para hacer aún más sofisticado nuestro robot o complicadas estrategias de ataque dignas de los mejores tiempos de Van Gaal y su libreta para apostar claramente por la acción directa de un *shooter* en primera persona... y acierta de lleno en el blanco.

PONGA UN MECHA EN SU VIDA

En el futuro (apocalíptico para más señas) la cosa esta muy mal. Los disturbios se suceden por doquier como si de repente se hubiera impuesto el visionado diario obligatorio de *Humor se escribe con hache*. Pero no todo esta perdido, porque la Galois Combat Operating System cuenta con un completo ejército de robots combatientes (llamados Hi-Macs) dedicado a restaurar las buenas costumbres y la armonía universal. Para ello nos montaremos en nuestro armatoste mecánico y junto a una pandilla de colegas controlados por la CPU deberemos realizar una serie de misiones (destrucción de bases enemigas, protección de convoys aéreos o defensa de nuestros aliados) en 6 escenarios distintos que van desde el árido Egipto hasta Cabo Cañaveral (y no nos referimos al mando chusquero que hizo pasar una mili inolvidable a nuestro estimado Holybear). Mediante una perspectiva en primera persona tipo *Quake* recorreremos enormes escenarios al aire libre a toda pastilla mientras descargamos kilos y kilos de munición en los múltiples modelos de robots enemigos o en los edificios y construcciones que nos encontremos, ya que salvo los árboles y matojos (¿presiones de Greenpeace, tal vez?) absolutamente todo es destruible.

ESTE JUEGO SE OLVIDA DE REBUSCADAS HISTORIAS, INTERMINABLES LISTAS DE ACCESORIOS O COMPLICADAS ESTRATEGIAS PARA APOSTAR POR LA ACCIÓN DIRECTA

TODO CONTROLADO

Gracias a un excelente control que aprovecha magistralmente los mandos analógicos del Dual-Shock,











una suavidad de movimientos impecable y un ritmo de juego poco menos que infernal este título es uno de los primeros títulos de PS2 que más capacidad adictiva parece mostrar. Y si nos referimos a su apartado técnico, aunque presenta algunos aspectos mejorables (como los diseños cuadriculados de mechas y edificios, algunos dignos del señor Avecrem), comienza a



Como si fuera una peluquería de Llongueras en este juego te dan *mechas pa'l* pelo.

DESDE SATURN CON AMOR

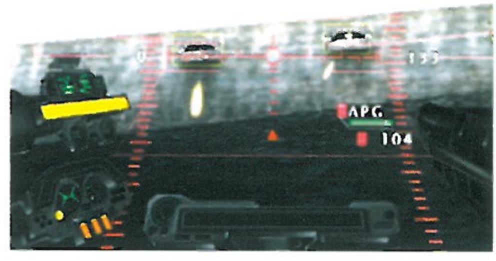
Todos aquellos lectores que en su día poseyeron la malograda Saturn (R.I.P.) deberían guardar un buen recuerdo de *GunGriffon*, un título de 1996 de Game Arts que inició la saga que nos ocupa. Además de definir el argumento de la serie (batallas en un futuro apocalíptico entre encarnizados bandos enemigos), *GunGriffon* aprovechó perfectamente las capacidades 3D de la Saturn (que aunque parezca mentira, las tenía) e incluyó una de las intros en FMV (si uno disponía de la tarjeta de Vídeo-CD de la consola de Sega) más espectaculares de su tiempo. Dos años después y acompañando a la Saturn en su camino a la tumba apareció exclusivamente en Japón *GunGriffon II*, que se caracterizó por incluir algunos modos de juego para dos jugadores más originales en su época que los peinados "vegetarianos" de Paco Porras: desde conectar dos Saturns vía cable link para luchar en pareja o tirarse los trastos uno a otro a pantalla completa, hasta controlar a medias el *mecha* (un jugador lo conducía y otro disparaba, algo así como M.A y "Hannibal" Smith en los buenos tiempos del Equipo A).



GUNGRIFFON

GUNGRIFFON 2

GRACIAS A SU EXCELENTE CONTROL, SU SUAVIDAD DE MOVIMIENTOS Y SU RITMO DE JUEGO INFERNAL ESTE TÍTULO PARECE MOSTRAR UNA GRAN CAPACIDAD ADICTIVA



demostrar que la PS2 es una consola con un futuro esplendoroso: los interminables escenarios repletos de detalles, los increíbles efectos de explosiones, humo o partículas (es una gozada apreciar la demolición de algunas construcciones) y el soberbio efecto zoom que nos permite afinar más nuestra puntería comienzan a apuntar aspectos muy interesantes y suculentos. Aunque hasta finales de enero del 2001 no podremos ver este divertido *GunGriffon Blaze* en nuestro país, esperemos que el juego de Game Arts abra el *griffo* a más títulos de su calibre.

ORPHEN ¡*ORFIN* UN RPG EN PS2!

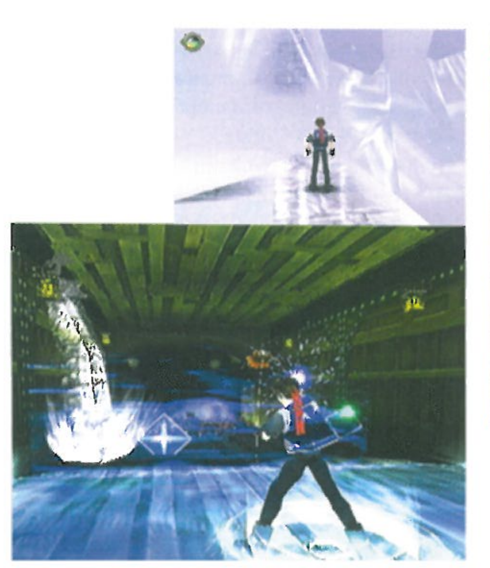
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SHADE**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Este chiquitín, uno de los pocos RPGs para PlayStation 2, sólo quiere que lo adopten esta Navidad. Aquellos que sean fáciles de persuadir se habrán puesto cada vez más ansiosos por el periodo previo de propaganda de la PlayStation 2, y no sólo porque necesiten 75.000 cucas para ayer mismo. Hemos estado dale que dale con los últimos prodigios de carreras que puedes esperar (*Wipeout*) y juegos de lucha súper sexys (*Dead Or Alive 2*). Tanto, de hecho, que los adictos a hechizos y pociones pueden pensar que la nueva y estelar tecnología de Sony va a pasar de largo sus intereses roleros en su camino hacia la perfección arcade. Pues no (qué susto, ¿eh?). Y para muestra un botón: la dinámica aventura fantástica *Orphen*.

PARA HUÉRFANOS DE *ZELDA*

Las cosas han progresado (esperemos que para siempre) desde el tradicional estilo por turnos del rol, motivo por el cual *Orphen* se vende como un action-RPG. Las batallas tienen lugar en arenas confinadas para facilitar las muchas y espléndidas situaciones que conforman los memorables puntos álgidos del juego, pero la lucha en sí impregna al jugador de mucha más libertad de la habitual. Se han indicado bien los botones para realizar maniobras ofensivas y defensivas en tiempo real, lo cual significa que ya no tendremos que canalizar de forma pedestre tu agresividad irreflexiva hacia el acto oficinesco de escoger acciones represivas entre submenús apilados con esmero. Que será más rápido, vaya. (Sí, nosotros también nos habíamos perdido a media frase).

LAS BATALLAS TIENEN LUGAR EN ARENAS CONFINADAS PARA FACILITAR LAS MUCHAS Y ESPLÉNDIDAS SITUACIONES QUE CONFORMAN LOS MEMORABLES PUNTOS ÁLGIDOS DEL JUEGO



MÍRAME AHORA

Los ingeniosos miembros de Shade han echado mano de una de las nuevas habilidades de la PlayStation 2 con un tremendo efecto dramático. El desenfoque por la distancia en el motor 3D dota de gran profundidad a los escenarios. El primer jefe es un descomunal monstruo marino que salta desde el océano, entra en foco conforme se acerca y vuelve a quedar desenfocado al pasar de largo. El resultado es una percepción de la escala mucho más convincente.





Sin embargo, no se ha dejado de lado toda la tradición. En *Orphen*, en efecto, se ha resucitado el ancestral concepto del grupo (varios personajes unidos-jamás serán vencido que se embarcan en la empresa como uno solo). Aparte del héroe titular, tres aventureros adicionales se encontrarán en algún momento bajo nuestro control, ya que la historia presentará trabas diseñadas con mucho acierto para que tengamos que recurrir a ellos de vez en cuando. No obstante, ¿podemos entrar en ese castillo con el puente levadizo alzado? Tampoco es que alguno de nosotros sea lo bastante joven y atlético para subir por las enredaderas de la pared y garantizarnos el acceso desde dentro...

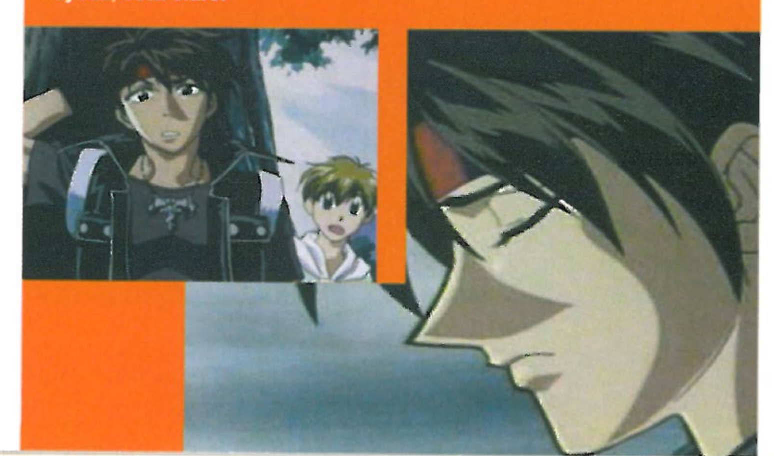
CONTROLAREMOS A TRES AVENTUREROS ADICIONALES, YA QUE LA HISTORIA PRESENTARÁ TRABAS DISEÑADAS CON MUCHO ACIERTO PARA QUE TENGAMOS QUE RECURRIR A ELLOS DE VEZ EN CUANDO

La idea del grupo también puede alterar la estructura del viaje, ya que muy hacia el principio hay oportunidades de incorporar al pelotón a un viajero entusiasta entre unos cuantos, cuya situación particular desencadenará giros en la trama. El ambicioso viaje a través de montañas de hielo, bosques tenebrosos y cuevas subterráneas se beneficiará pues de un poco de variación, en función de cómo elijamos nuestra cuadrilla. ¿Podría ser la PlayStation 2 la máquina que nos traiga una respuesta inteligente y emotiva a *Zelda*?

UN HUÉRFANO CON FAMILIA

Aunque es probable que nunca hayas oído hablar de él, la historia de *Orphen* ya tiene algún tiempo, iniciándose con el lanzamiento de una serie de novelas muy popular en Japón (¿dónde si no?) hacia 1994. En 1998 se había producido un *anime* de 24 episodios (de nombre completo *Sorcerous Stabber Orphen*). El primero se emitió el 3 de octubre, y cada sábado a las 5 de la tarde la nación entera ponía el canal TBS para seguir la última entrega.

El protagonista, Orphen, es un poco un antihéroe: su motivación para viajar es una búsqueda inacabable de riqueza material, enseñando su poderoso estilo de magia, aprendido en la Tusked Tower, a todo aquél que disponga de la pasta (y es que "el yen es el yen"). Las cosas empiezan a tomar impulso para Orphen cuando se reúne con una apreciada compañera de clase, Azalea, y descubre que está poseída por un dragón sanguinario; una chica que necesita ayuda, está claro.







Izquierda: Para desgracia de Leonardo Dantés y nuestro director, en el futuro no se ha encontrado el remedio contra la alopecia.

PROJECT EDEN

UN DESCENSO A LOS INFIERNOS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CORE**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **ESPERANDO...**

Project Eden está ambientado en una desoladora proyección del futuro en el que la población está apelotonada en el tipo de mastodónticos edificios en los que esperarías ver patrullando al Juez Dredd. Para que os hagáis una idea, este título toma prestados bastantes elementos del manga de Yukito Kishiro *Alita, ángel de combate*, y lo lleva a cotas demenciales.

Para los no iniciados, dad por sentado que últimamente la raza humana ha estado imitando a los hongos mejor que nunca, esto es, reproduciéndose a un ritmo que sobrepasa con creces el espacio disponible para albergar a todo el mundo. Por suerte, se reanimaron a unos arquitectos de los 60 congelados por criogenización para que ayudaran a crear unos bloques de pisos tan deprimentemente monolíticos que el diámetro de la tierra llegó incluso a crecer a medida que una construcción febril llevaba a los más poderosos a nuevas y mareantes alturas. (Una pausa para tomar aliento, que la frasecita se las traía.) En contra del típico efecto del avance tecnológico, el mundo se hace literalmente más grande —o mejor dicho, más alto— y dado que las regiones inferiores, carentes de luz solar, no son el sitio más deseable en el que 'existir', 'ascender' es aquí el doble de importante.

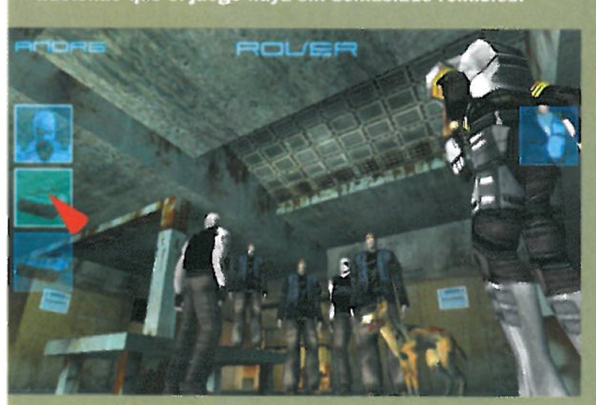
SOLDADOS UNIVERSALES

Pero como era de esperar, a la floreciente raza humana está a punto de caerle encima un enorme 'marrón'. Que es justo donde entra en escena nuestra banda de héroes... Tomando el control de un escuadrón de cuatro miembros de la UPA (Agencia de Protección Urbana), tendremos que hacer lo impensable y bajar por el edificio de la ciudad desde las alturas civilizadas de la sociedad hasta el suelo y más allá. ¿Y cuál es la razón de tan obstinado viaje? La desaparición de un equipo de mantenimiento de una fábrica de carne (no preguntes de qué tipo) que no funciona bien. Puede que pienses que no hay para tanto, pero una vez

CONTROLAREMOS UN ESCUADRÓN DE CUATRO MIEMBROS PARA BAJAR POR EL EDIFICIO DE LA CIUDAD DESDE LAS ALTURAS CIVILIZADAS DE LA SOCIEDAD HASTA EL SUELO

GENTE CON RECURSOS

El juego también incluye una gestión de recursos simplista pero vital. El jugador puede gastar energía para mostrar un droide de reconocimiento, por ejemplo, o incluso para resucitar a un camarada caído en un punto de regeneración. Esto puede resultar un detalle muy inspirado, al evitar innecesarios callejones sin salida (como cuando liquidan a un miembro del equipo o el equipamiento queda destruido), haciendo que el juego fluya sin demasiado reinicios.

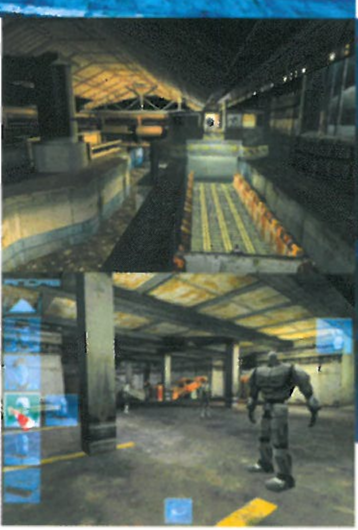


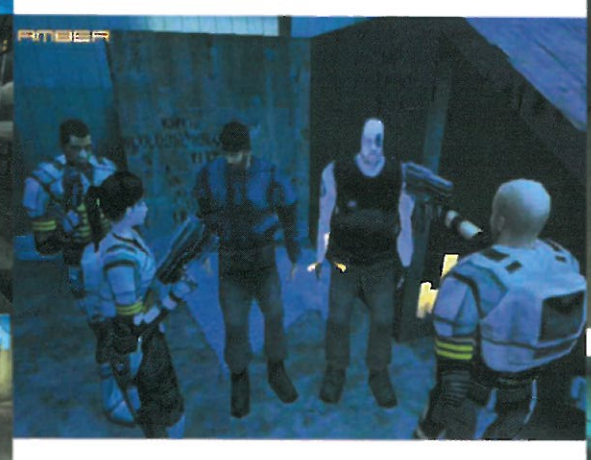






Izquierda: "Lo nuestro no tiene futuro querida, tú lo que quieres es una máquina en la cama".







¡CUIDADO!

Los personajes de *Project Eden* se mueven a una velocidad sensible al contexto, lo que significa que si miramos hacia arriba, el movimiento de avance se ralentizará para reducir las probabilidades de que el miembro del equipo en cuestión caiga de un saliente por accidente. Está por ver cómo afectará esto al combate contra enemigos situados a diferentes alturas... No querrás ser un blanco fácil, ¿no?

PROJECT EDEN PERMITE ESTAR AL TANTO DE TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO A LA VEZ MIENTRAS CONTROLAS DIRECTAMENTE A UNO DE ELLOS

que comprendes que los opulentos niveles superiores de la ciudad dependen de las masas privadas de derechos de debajo, enseguida se hace evidente por qué llegar al fondo del problema (y nunca mejor dicho) es tan importante para la privilegiada minoría.

En teoría esto no debería ser tan difícil. Cierto, ahí abajo hay elementos criminales, pero tus botas reglamentarias de la UPA deberían bastar para estampar tu autoridad en la mayoría de tus inferiores; en cuanto al resto... bueno, las armas con que está equipado tu grupo son imponentes.

Claro que Core no piensa ponernos las cosas fáciles, y sólo el desvencijado estado del edificio, al borde del desplome, ya garantiza que el viaje al sur sea, como mínimo, traicionero, teniendo que dividir al escuadrón en numerosas ocasiones a fin de despejar el camino. Por suerte, al igual que su antepasado de 16 bits *Hired Guns* (pequeña pausa para los usuarios de Amiga derramen la lagrimilla de turno) *Project Eden* permite estar al tanto de todos los miembros del equipo a la vez mientras controlas directamente a uno de ellos. Aunque, como cabe esperar en un título de PS2, cada soldado puede arreglárselas solo mientras tu atención está distraída, siguiendo independientemente unas órdenes sencillas.

Esto es de especial utilidad cuando vuelan las balas, ya que la resistencia que el escuadrón encontrará es de una ferocidad alarmante —por no decir abominable—, viéndoselas con buscavidas de suburbios que pronto darán paso a aberraciones mutantes. Sin duda querrás saber qué diablos está pasando tras ser atacado por un híbrido de araña humana. Desde luego, la situación es mucho peor que como te la pintaron tus jefes de arriba...

Project Eden tiene un aspecto más que prometedor, gracias no en poca medida a un absorbente telón de fondo que, aun siendo poco original y de una oscuridad estereotipada, consigue atrapar al jugador. Que no lleve a engaño el título: la visión de Core es tan utópica como la de los que piensan que José Luis Moreno dejará los sábados por la noche libres. Y además limpios de caspa.

"Ten cuidado con los diparos, no sea que t'*edén*".



PLANETSTATION Y ARDISTEL **TE REGALAMOS** UN FANTÁSTICO

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER



SORTEAMOS 5 PRECISOS VOLANTES FANATEC SPEEDSTER A LOS QUE PODRÁS ASPIRAR SIEMPRE Y CUANDO CONTESTES ADECUADAMENTE A LA SIGUIENTE CUESTIÓN:

¿QUÉ ES EXACTAMENTE EL FANATEC SPEEDSTER?

A **UN VOLANTE**

B **UN VOLDESPUÉ**

C **UN VOLMIENTRASTANTO**

D **UN FANÁTICO DE ATEC**

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO FANATEC SPEEDSTER (PLANET 27)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 5 de febrero de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 29 de PlanetStation.

¿QUÉ ES EXACTAMENTE EL FANATEC SPEEDSTER?

A UN VOLANTE

B UN VOLDESPUÉ

C UN VOLMIENTRASTANTO

D UN FANÁTICO DE ATEC

NOMBRE ______

DIRECCIÓN ______

TELÉFONO ______

TOMB RAIDER CHRONICLES



PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CORE DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.995 PESETAS**

¿TR: LARA'S JUBILATION?

El tremendo impacto del primer *Tomb Raider* no fue igualado por ninguna de las siguientes aventuras de la hormonadísima arqueóloga. Que levante la mano aquél que no alucinara en colores con la variedad de movimientos de la explosiva protagonista. ¿Y quién es el guapo que no se llevó un susto de muerte (sólo superado por el insistente rumor sobre la reaparición del grupo Parchís) con aquel 'momento tiranosaurio' de la tercera fase? Las sucesivas entregas implementaron mínimas mejoras gráficas repitiendo sin pudor el exitoso esquema inicial: puzzles, plataformas 3-D y abundante exploración, sin contar, claro está, con el factor sorpresa del *TR* del 96.

Hace un año los fans de la serie lloraron (pobres ingenuos) la desaparición de la señorita Croft, sepultada por unos enormes pedrolos en Egipto. Eidos no ha resistido la tentación de darle otra vuelta de tuerca a una lucrativa serie que no ha cesado en su expansión multimedia (la peli con la morbosilla Angelina Jolie está al caer, el cómic existe desde hace tiempo, una tal Lucy Clarkson es la nueva Larita promocional...).

En este último (¡ja!) capítulo, un grupo de amigos de Lara rememoran en su funeral episodios de su

juventud (los malpensados ya encontrarán sospechoso que el cuerpo no esté presente). Los oficiantes del *revival* lariano son el Padre Dunstan, Jean Yves y Winston, el viejales mayordomo que recordaréis de las fases de entrenamiento por su molesta costumbre de aparecer de repente con una tintineante bandeja.

CUANDO UNA AMIGA SE VA...

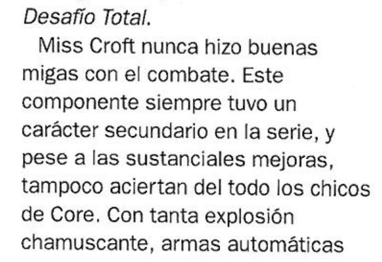
TR: Chronicles tiene vocación de resumen-homenaje, distribuido en cuatro macro-niveles. La primera aventura es la más convencional, con Lara recorriendo paisajes urbanos que recuerdan a la Venecia de *Tomb Raider 2*. Una base militar rusa en el Ártico es donde se desarrolla el siguiente flashback. Más curiosa resulta la tercera misión, en que acompañaremos a una Lara colegiala mientras corretea por la húmeda Irlanda desprovista de armas al ser menor de edad (aunque su anatomía se empeñe en demostrar lo contrario).

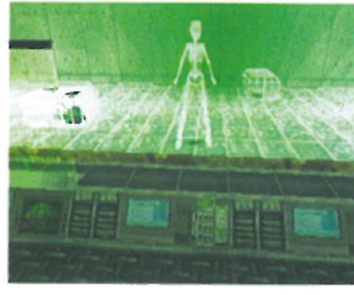
El futurista edificio de las últimas fases da pie a un concepto de juego distinto. Lara recibe instrucciones por radio, recurre al sigilo y a armamento sofisticado. Algo así como Solid Snake disfrazado de *The Matrix* jugando a *Misión Imposible*. Los programadores, que nunca ocultaron las influencias de Indy Jones, vuelven de nuevo la mirada

TOMB RAIDER CHRONICLES ES MÁS QUE UNA MIRADA NOSTÁLGICA: ES UNA MUY DIGNA 'DESPEDIDA Y CIERRE' PARA LA SERIE EN PLAYSTATION











hacia Hollywood para imitar indisimuladamente el estilismo de la peli protagonizada por Keanu Reeves, pero la copia vale muy mucho la pena. Un megamoderno rascacielos (ejem, sí, parece que la sombra de *Jungla de Cristal* también está presente) acoge a una Lara que se mueve con mucho cuidadín para esquivar a los malos o pillarles por sorpresa para dormirles (no lo hace sometiéndoles a una maratón de pelis de Garci, sino anestesiándoles con buenas artes calcadas de *Metal Gear Solid*). Entran en acción también dos novedosas armas: un rifle de francotirador a lo *Silent Scope* y una espectacular pistola-garfio. Un amasijo de influencias videojueguiles y cinematográficas para un curioso resultado final. Bienvenida sea la imitación cuando quien la ejecuta tiene más glamour que el modelo original. El tono irónico-homenaje-cinéfilo lo remata una escena con Larita corriendo 'radiografiada', al estilo *Desafío Total*.

Miss Croft nunca hizo buenas migas con el combate. Este componente siempre tuvo un carácter secundario en la serie, y pese a las sustanciales mejoras, tampoco aciertan del todo los chicos de Core. Con tanta explosión chamuscante, armas automáticas que te acribillan y sucedáneos del Juez Dredd dispuestos a convertirte en carbón a menos que atines a fulminarles con un certero disparo entre ceja y ceja, las fases no permiten el más mínimo respiro. También *canta* que en alguna ocasión Lara se convierta en un blanco fácil por estar parada escuchando instrucciones. Aun así, aplaudamos el aire fresco que ventila un concepto de juego que ya resultaba algo apolillado.

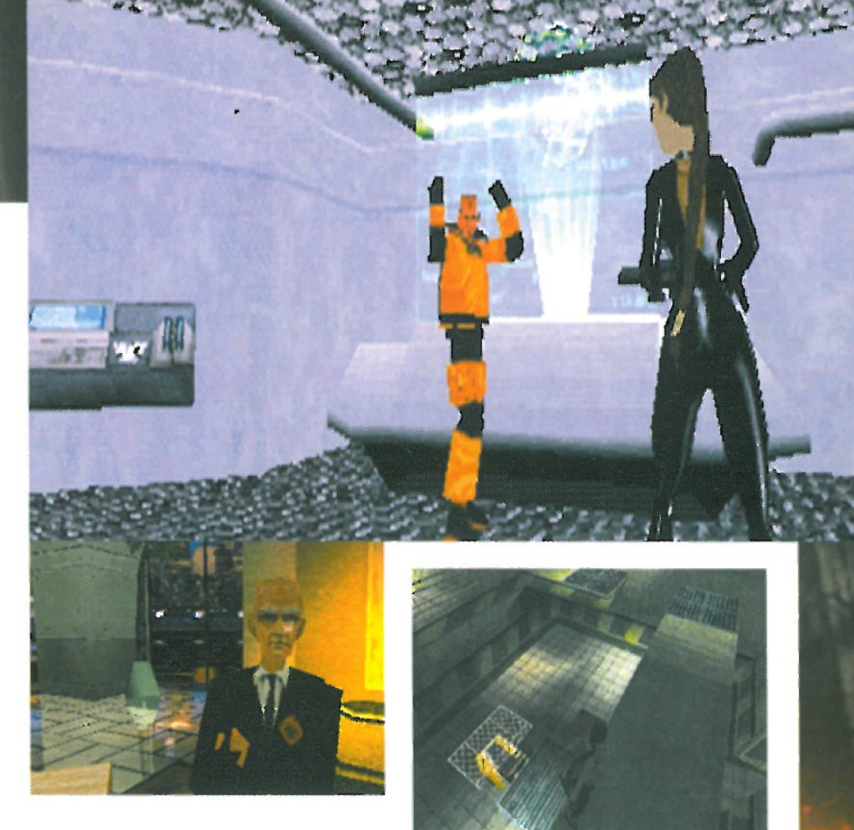
CLÓNICAS LARIANAS

Si dijéramos que estamos ante un *TR* revolucionario, seríamos más falsos que un chequeo médico de Pinochet. No nos extrañemos: las continuaciones, con la honrosa excepción de la remozada cuarta parte, han sido siempre un 'más de lo mismo', un *Tomb Raider '1'* con nuevos escenarios, y en todo caso, una casi imperceptible depuración de los fondos, que pese a ello jamás perdieron una apariencia cuadriculadamente pixeladita. *Tomb Raider* siempre fue más jugable que virguero técnicamente. La lineal dinámica de juego no invita a repetir una vez completada la aventura, lo que refuerza el carácter de 'disco de expansión' de cada una de las continuaciones. Se supone que el jugador ya se conforma con poder

mover a Lara por nuevos escenarios, y no echa en falta mejoras sobre una base tan rotunda que resulta difícilmente mejorable. La introducción de la 'técnica MGS' (dudamos que al maestro Kojima le haya hecho mucha gracia) es una novedad significativa, pero los más escépticos seguirán pensando que los desarrolladores de la saga trabajan menos que el fotógrafo del BOE.

Tomb Raider Chronicles es más que una mirada nostálgica a lo José Manuel Parada: es una muy digna 'despedida y cierre' para la serie en PlayStation. El movimiento nuevo de rigor, eso sí, está un poco pillado por los pelos: caminar por la cuerda floja, compensando los desequilibrios con movimientos precisos del pad. Fácil de comprender pero no tanto de ejecutar, lo cual es fuente de frustrantes trompazos. Más agradable resulta la reaparición de la 'Larita-bollycao' en Irlanda, los cambios de atuendo en plan Barbie, la mirilla telescópica o las nuevas animaciones: ¡Con qué arte y salero abre Larita los armarios!

EN EL FUTURISTA EDIFICIO DE LAS ÚLTIMAS FASES LARA RECIBE INSTRUCCIONES POR RADIO, RECURRE AL SIGILO Y A ARMAMENTO SOFISTICADO



4 FASES, 4

ROMA
Largos paseos, natación, puzzles clásicos y frecuentes tiroteos con Pierre y Larson, los malos de *TR1*, que se enfrentan a Lara en busca de uno de los enigmáticos artefactos de turno (no, no se trata de ese presunto periférico para bailar el 'No cambié', sino de la Piedra de Mercurio).

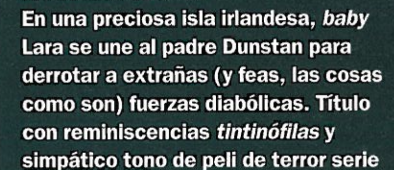




SUBMARINO RUSO
Estamos en el Ártico, y hace una rasca tal que hasta los pingüinos llevan bufanda. Larita alterna su ajustado mono de submarinista con el uniforme de camuflaje invernal. Fetichismos aparte, esta fase sirve para ensayar los primeros ataques 'cautelosos'. El Spear of Destiny es la reliquia a rescatar.

LA ISLA NEGRA
En una preciosa isla irlandesa, *baby* Lara se une al padre Dunstan para derrotar a extrañas (y feas, las cosas como son) fuerzas diabólicas. Título con reminiscencias *tintinófilas* y simpático tono de peli de terror serie B minúscula.





LA TORRE
Unos tipos que parecen salidos de un casposo remake de Juez Dredd y pegan unas descargas eléctricas nada 'corrientes' y el ex-mentor de Lara, Von Croy (poseído por un malísimo Dios egipcio) son las estrellas de la fase en que se lucha por el mítico Iris, el objeto mágico central del juego.

¿Lo demás? En la línea habitual. Puzzles durillos, palanquita por aquí, interruptor por allá, llavecita por acullá, mucho buceo, buenas secuencias de vídeo, buenos movimientos de cámara, buena música incidental, una ya prescindible fase de entrenamiento, tiempos de carga largos como ellos solos, más enemigos que en la última entrega pero menos que en la siguiente... Los clamorosos problemas gráficos tenían disculpa hace cuatro años pero no son de recibo en la actualidad. Nos referimos a situaciones como la de 'atravesar paredes', o ver a través de ellas. Pero en fin, hace tiempo que ésa parece ser una batalla perdida, al igual que la grosera *pixelitis* a la que acabas cogiendo cariño.

Los muchimillonarios que ya os hayáis hecho con una Play 2 (el resto lleva años ahorrando) podéis empezar a relameros lascivamente, porque el salto de Lara a la 128 bits ofrecerá un nivel gráfico apabullante, y probablemente ampliará y corregirá el concepto de juego de la serie. De momento, conformaros con completar el repóker de títulos de una serie clave en la historia de Playstation.



ARRIBA
LA FASE DEL RASCACIELOS
IMPRESCINDIBLE PARA MITÓMANOS
¡HASTA SIEMPRE, LARA!

ABAJO
TUFILLO A *DÉJÀ VU*
EL PÍXEL TAMBIÉN VUELVE A SU CITA
¿LARA, FUNAMBULISTA?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN ●●●●○





ISS 2000 ¿PERO *ISSTO* QUÉ ES?

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **MAJOR A TEAM**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **POR CONFIRMAR**

Lamentablemente, Konami se ha interesado en ampliar la cultura videojueguil del Viejo Continente y se ha empeñado firmemente en que los futboleros europeos comiencen a conocer empíricamente las diferencias entre las sagas *Winning Eleven* (programada por Konami Tokio y a la que pertenecen los anteriores *ISS* para PSX, coronados por el majestuoso *ISS Pro Evolution*) y la saga *Perfect Striker*, desarrollada por el Major A Team para Nintendo 64. Si en el caso de PS2 las prisas por lanzar un juego con el jugoso reclamo *ISS* hizo que consiguieran vender gato por liebre, en PSX el 'cambiazo' ha resultado más escandaloso con este ignominioso *ISS 2000*. Todos aquellos que esperen encontrar en este juego una traslación al mercado europeo del tremendamente prometedor *Winning Eleven 2000* en cualquiera de sus tres versiones aparecidas en Japón (superiores al parecer a *Pro Evolution*) se llevarán una decepción similar a la de los fans del Real Madrid tras la final de la Intercontinental (un inicio fulgurante de partido el de los merengues, sí señor).

TODOS AQUELLOS QUE ESPEREN ENCONTRAR EN ESTE JUEGO UNA TRASLACIÓN AL MERCADO EUROPEO DE WINNING ELEVEN 2000 SE LLEVARÁN UNA ENORME DECEPCIÓN

UN PASITO *PA' ATRÁS, ISS*

Este *ISS 2000* no es más que una versión con selecciones en lugar de clubs del añejo *J-League 1999 Perfect Striker*, un juego publicado en Japón en ¡febrero del 99! (desde luego, el proceso de conversión se ha alargado más que las obras de la Muralla China). Este título suponía una innecesaria y fácilmente olvidable conversión a PSX del *ISS*



Visto lo visto, este juego definitivamente no pasará a la *ISStoria.*

98 (*Perfect Striker 2*) de N64. Desde el nombre del grupo desarrollador hasta la pobreza de texturas, rudimentarias animaciones o mediocre modelado de futbolistas, todo tienen un olor a conversión de Nintendo 64 que echa para atrás. Comparar el aspecto técnico de este título con el maravilloso *ISS Pro Evolution* es como contemplar Las Meninas y acto seguido echar un vistazo a los dibujos de preescolar de Holybear. A nivel jugable la degeneración no es tan apabullante, pero aún así tanto la variedad de animaciones como la profundidad de juego (los controles, paredes al primer toque y pases en profundidad son un mero sucedáneo de *Pro Evolution*, entre otras cosas porque este juego tiene casi dos años de antigüedad a sus espaldas) están a años luz de las anteriores entregas de la saga y presentan un aire bastante más arcade.

COMPARAR EL ASPECTO TÉCNICO DE ESTE TÍTULO CON EL MARAVILLOSO ISS PRO EVOLUTION ES COMO CONTEMPLAR LAS MENINAS Y ACTO SEGUIDO ECHAR UN VISTAZO A UN DIBUJO DE PREESCOLAR

POCA BASE

Si al menos el apartado documental salvase la papeleta, este juego aún podría justificar su lanzamiento. Pero es que los nombres reales de jugadores se reservan sólo a las principales selecciones europeas (las alineaciones de Brasil, Argentina o Yugoslavia son más falsas que las pestañas de Sara Montiel), no hay clubs ni competiciones europeas (la Master League de *Pro Evolution* se ha esfumado) y los campeonatos disponibles son los mismos de siempre (incluso el modo Escenario, típico de los *Perfect Striker*, repite partidos de la versión japonesa del *ISS* para PS2). Eso por no hablar de otros aspectos realmente tristes como el lamentable comportamiento de los árbitros (que piten o no un fuera de juego es una auténtica lotería), el hecho de tener que soportar estoicamente, como en los viejos juegos de 8 bits, los procesos de la CPU cuando realiza cambios o planea nuevas estrategias, y la pobre variedad de cámaras (concretamente un par, como los *petit-suisses*) que son impropios de un juego que, se supone, debía de ser el sucesor de *ISS Pro Evolution*.

Sinceramente, no encontramos ninguna justificación lógica (salvo el hecho de que Papá Nöel y los Reyes Magos estén en su corta época laboral) que avale el lanzamiento de este mediocre juego en nuestro país en lugar del esperadísimo *Winning Eleven 2000*, que al parecer no verá la luz por aquí hasta marzo del 2001. Este *ISS 2000* es un juego que sólo puede interesar a aquellos playstationeros que nunca hayan jugado a fútbol en su PSX. Para el resto de la Humanidad (y especialmente, para los fanáticos de la mejor saga de juegos futbolísticos de la historia) esta negra mancha en el historial de los *ISS* debe de ser obviada completamente. Aún queda *ISS Pro Evolution* para rato.

PENALTY Y EXPULSIÓN

Los penalties de este juego tienen el inconfundible sabor de la saga *Perfect Striker*. De hecho, su sistema de lanzamiento es idéntico al *ISS 98* de Nintendo 64 o al *ISS* recientemente aparecido en PS2. Veremos dos cuadrados móviles: uno grande que representa la 'zona de actuación' del portero y otro más pequeño que es algo así como el 'punto de mira' de lanzador. La cuestión es intentar engañar al contrario si somos el lanzador, o anticiparnos a su decisión si somos el portero, moviendo espasmódicamente los cuadrados antes de que se produzca el lanzamiento. Mucha sofisticación no le vemos.



ARRIBA
- SE DEJA JUGAR
- ALGUNOS NOMBRES REALES
- ES MÁS BARATO QUE EL DE NINTENDO 64

ABAJO
- TÉCNICAMENTE OBSOLETO
- QUE LLEVE EL NOMBRE *ISS*
- SIN CLUBS, SIN LIGA EUROPEA, SIN ESCRÚPULOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN 







CRASH BASH

BROCHE DE BRONCE EN PLAYSTATION

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**MAX-MIX**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**EUROCOM**
EDITOR	**SONY/UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**6.990 PESETAS**

Después de sentar cátedra en el género de las plataformas para PSX, y hacer el mejor juego de karts para PlayStation, Crash se despide de la vieja 32 bits con el título más flojo de los que ha protagonizado. Y es que se nota que la mano de los padres del bandicoot, Naughty Dog, no se encuentra detrás de este simpático aunque bastante sencillote *party-game*. *Crash Bash* nos ofrece la posibilidad de participar en una serie de mini-juegos ideales para congregar a tres amigos ante el multi-tap (ese gran desconocido), pasar un buen rato y, seguramente, guardarlo para pasar a jugar con algo más interesante.

PRUEBAS SUPERADAS

Y es que las pruebas de las que consta *Crash Bash* no son ningún alarde imaginativo: una mezcla entre pinball y *Pong*, una prueba de empujones, otra de tirar cajas a la cabeza de los contrarios, manejar un inmanejable tanque... Todas ellas tienen algo de 'pique', pero al poco de estar jugando empezaremos a tener sensación de repetición y, sobre todo, de falta de inventiva por parte de los desarrolladores. Al igual que pasaba con *Mario Party* para N64 (el party-game por excelencia) nuestro éxito en los juegos dependerá de nuestra habilidad y sobre todo de la suerte (algo que puede frustrar a muchos). Esto se agrava teniendo en cuenta que hay sólo siete pruebas en total, que van sufriendo ligeras variaciones jugables según vayamos pasando de sala. Y estamos hablando de un cierto grado de aburrimiento en modo multijugador, porque lo que es intentar divertirse viendo una y otra vez los mismos juegos en el modo Aventura para un jugador... ¡Brrrrr!

Es una lástima que éste no haya sido el broche de oro para la carrera de Crash en PSX. Como decíamos al principio se echa en falta el 'toque genial' de Naughty Dog, no sólo en el diseño de las pruebas, sino también en la parte técnica (la música es un 'quiero y no puedo' constante intentando estar a la altura de las melodías de la saga sin éxito, y el modelado de los personajes difiere bastante de lo visto en *Crash Team Racing*). Simplemente, una buena opción para los poseedores de un multi-tap (y unos amigos con que llenarlo, por supuesto) y amantes de las curiosidades en PlayStation.

AL POCO DE ESTAR JUGANDO EMPEZAREMOS A TENER SENSACIÓN DE REPETICIÓN Y, SOBRE TODO, DE FALTA DE INVENTIVA POR PARTE DE LOS DESARROLLADORES

ARRIBA
- ¡CUATRO JUGADORES!
- ORIGINAL Y JUGABLE
- SALE CRASH

ABAJO
- POCAS PRUEBAS
- VARIACIONES MÍNIMAS
- PARA UN JUGADOR ES HORRIPILANTE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN 

Arriba: "Jobar Patxi, vale que el reglamento sólo dice que es obligatorio el casco, pero tampoco hubiera estado mal traer una moto para la carrera, pues".

CASTROL HONDA VTR

HONDA ESCASEZ

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**SIMULADOR**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**I. STUDIOS**
EDITOR	**MIDAS**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**4.990 PESETAS**

Pocas alegrías se pueden permitir los aficionados al motociclismo que intenten disfrutar con un juego de su deporte favorito en su vieja PlayStation. Pero parece que cuando la PSX va ya de la mano del enterrador a su tumba consolera las cosas se van arreglar mínimamente, pues a la llegada del prometedor *Ducati World* se le suma la aparición del aceptable *Castrol Honda VTR*. Esta secuela de *Castrol Honda Superbike 2000* no es que vaya a descubrir la quintaesencia del motociclismo, pero viendo el terrorífico panorama del género bien merece la pena que los fanáticos del motor le echen un vistazo.

SÓLO (UNA) MOTO

No muchas novedades presenta el juego respecto a su antecesor. Más circuitos (hasta llegar a la considerable cifra de 22, con algunas notas curiosas como el recorrido de Chipre o el Palamós G.P.), tres niveles de dificultad que permite ajustar excelentemente la jugabilidad mediante ayudas de frenado o de invulnerabilidad de nuestra moto, y unos tests de aptitud con pruebas a lo *GT* que substituyen al modo de práctica de su antecesor. Aunque donde más haría falta notar cambios, el aspecto técnico, pocas cosas buenas se han añadido: continúan los corredores 'fantasma' que aparecen y desaparecen por arte de magia, las pocas texturas presentes se marcan unos bailoteos que ya les gustaría a Fred Astaire y Ginger Rogers, los cuadros por segundo se pueden contar con los dedos de la mano y los escenarios tienen indicios de desertización bastante preocupantes. Cierto es que a la hora de jugar las molestias no son excesivas, pues el comportamiento de LA moto (lamentablemente sólo conduciremos la Castrol Honda VTR durante los cuatro cortos pero complicados campeonatos a disputar) es bastante accesible y realista y nos permite efectuar impresionantes derrapes y suaves 'plegadas'. Pero no habría estado mal elevar un poco el listón gráfico (el sonoro cumple sin problemas) y añadir algunas competiciones extras con más motocicletas disponibles para incrementar algo más la vidilla de este juego. Aun así, la buena jugabilidad de este título y su vocación de 'comportamiento verosímil' por encima de aspectos técnicos puede satisfacer a los moteros sin excesivas exigencias y ansiosos de velocidad.

ESTA JUEGO NO VA A DESCUBRIR LA QUINTAESENCIA DEL MOTOCICLISMO, PERO VIENDO EL TERRORÍFICO PANORAMA DEL GÉNERO BIEN MERECE LA PENA QUE LOS FANÁTICOS DEL MOTOR LE ECHEN UN VISTAZO

ARRIBA
- JUGABILIDAD BIEN AJUSTADA
- MUCHOS CIRCUITOS
- EL MEJOR JUEGO DE MOTOS...

ABAJO
- ... HASTA QUE LLEGUE DUCATI WORLD
- TÉCNICAMENTE FLOJO
- SÓLO SE CONDUCE UNA MOTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN  

SHEEP

'BUENO' SE ESCRIBE CON BEEEEEEEE...

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **PUZZLE**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **MIND'S EYE**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA AGOSTINI**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Las ovejas, esos simpáticos animalitos que nos ceden la lana a cambio de un poco de pasto y que han ganado una pasta haciendo anuncios de Norit, en realidad son de origen extraterrestre. La gran Madre Oveja envió una delegación de su borregos a la Tierra para observar a los humanos y ahora, tras compartir su sabiduría con la especie de Ricardito Bofill y Rodríguez Menéndez, deben volver al espacio sideral. Tú, afortunado jugador, eres el pastor que debe conducir el rebaño a la salvación más allá de los cielos (sí, estás leyendo *PlanetStation* y no la Biblia).

Sheep es uno de esos pocos títulos en el que los programadores han centrado todos sus esfuerzos en crear un juego adictivo y, sobre todo, innovador. El objetivo básico del juego consiste en controlar a un pastor y llevar un número determinado de ovejas a un punto concreto del mapeado antes del tiempo límite. La 'gracia' reside en que se ha utilizado un sistema de estupidez artificial en las ovejas, que hace que a su lado los Lemmings sean potenciales aspirantes al Nobel de física termonuclear. Los accidentes durante el pastoreo son constantes, por lo que ya puedes prepararte para ver cómo tus ovejas se electrocutan en una valla, quedan más delgadas que un sello de media peseta tras un intercambio de impresiones con una apisonadora o revientan, literalmente, de tanto comer.

Lástima que en el apartado técnico no se haya puesto tanto esfuerzo como en la mecánica jugable. Si queréis ver polígonos más vale os vale abrir el congelador y observar los cubitos, porque todos los gráficos son en 2D y con un aire más bien antiguo (concretamente de la época en que Sonic y Mario iban a gatas). Lo único destacable son las hilarantes escenas de vídeo (mención especial para la intro con versión de la canción *Stayin' Alive* del mítico grupo Bee Gees incluida).

Si sois capaces de obviar su feúcho aspecto, en *Sheep* encontraréis muchas horas de entretenimiento y un concepto innovador. Y esto en un panorama navideño invadido por *Army Mens* y *Tomb Raiders* ya es mucho.

ARRIBA
ES NUEVO
ES DIVERTIDO
ES SIMPÁTICO

ABAJO
GRÁFICOS RUPESTRES
QUE LA LANA SEA DE ORIGEN EXTRATERRESTRE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 

FÚTBOL CLUB BORREGONA

Además de los niveles 'normales', en *Sheep* encontraréis por el mismo precio unos cuantos mini-juegos (normalmente aparecen como bonus) que evitarán que con la rutina se os duerman las ovejas. Nuestro favorito es el de fútbol para dos jugadores en el que, como si fueras Vicente Del Bosque, deberás dirigir a los borregos que hay sobre el terreno de juego para que metan un gol.









Los *BackStreet Boys* han descuidado un poco su aspecto físico últimamente.

EL LIBRO DE LA SELVA: MUÉVETE CON RITMO

BESTIAS A TODO RITMO

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **MUSICAL**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

La versión PAL de *El Libro de la Selva* nos ha dejado un tanto fríos. Aunque creíamos éste que iba a ser el sustituto perfecto en nuestro país del ausente *Dance Dance Revolution* (al menos hasta que aparezca *Dancing Stage*), Sony ha decidido apostar por el público más pequeño de la casa rebajando, cual whisky de garrafón, la dificultad del juego. Pero una cosa es destinarlo a los niños, y otra bien distinta enfocarlo a todos aquellos a los que la naturaleza ha dotado de la misma agilidad que un percebe reumático tipo redactor de *PlanetStation.*

LO QUE HEMOS PERDIDO EN JUGABILIDAD LO HEMOS GANADO EN LA NOTABLE EDICIÓN DEL JUEGO QUE CUENTA CON DOS CANCIONES CANTADAS EN CASTELLANO

TODO TIPO DE FACILIDADES

Gracias a la alfombrilla que se vende con el juego (por cinco mil pelillas más) podremos dar toda clase de saltos y acrobacias para pulsar las flechas que caen por la pantalla en el momento exacto. O al menos, podíamos hacerlo en la versión NTSC previa, en la que la dificultad estaba muy ajustada, con cinco niveles que iban aumentando progresivamente de complicación. Además, si teníamos el día perezoso y lo de dar botes lo dejábamos para la Lotería Primitiva, el hecho de jugar con el Dual Shock, aunque sensiblemente más fácil, suponía un auténtico reto. Ahora más vale olvidarse de esa opción...

Pero lo que hemos perdido en jugabilidad para todos los públicos, lo hemos ganado en la notable edición del juego, que además de incorporar textos y voces traducidos y dobladas, cuenta con dos canciones (*Busca lo más vital* y *Quiero ser como tú*) cantadas en castellano. Es una lástima que no hayan podido doblarse el resto de canciones, ya que se dan situaciones extrañas como oír hablar a una pantera en nuestro idioma (que ya de por sí tiene tela) al principio de una composición para que luego empiece a cantar en inglés.

Aunque los jugones más encallecidos echarán en falta algo más de 'pique' y una parte técnica algo más depurada, *El Libro de la Selva* es la opción perfecta para que tanto padres como niños (muy pequeños) se reúnan estas Navidades ante la PlayStation para poner de los nervios a los vecinos del piso de abajo con sus botes y piruetas.

EL VÍDEO DE LA SELVA

Lou Bega, aquel cantante que nos divirtió hace un par de veranos con sus estrafalarios sombreros y su versión de *Mambo nº 5*, también se ha apuntado a la fiesta selvática con un vídeo en el que podremos verle haciendo toda suerte de monerías interpretando el *Quiero ser como tú* del rey Louie.



ARRIBA
¡UN AUTÉNTICO JUEGO DE BAILE!
MAGNÍFICOS VÍDEOS
DOS CANCIONES DOBLADAS...

ABAJO
... QUE SABEN A POCO
DIFICULTAD ÍNFIMA
GRÁFICAMENTE MEJORABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN






Ya hay tantos juegos de Army Men que han podido formar ejércitos de tierra, mar y aire.

ARMY MEN AIR ATTACK 2

EL RETORNO DE LOS PLASTICÓPTEROS

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**6.990 PESETAS**

Parece que a la sub-saga *Air Attack* (la única dentro de *Army Men* hasta este mes con un representante al que se le puede tildar de 'juego') le pasa al contrario que al resto: cada juego que saca es peor que el anterior. Esto es lo que ha pasado con su segunda parte, un título que conserva la misma mecánica, los mismos personajes, el mismo sentido del humor (demasiadas coincidencias como para que una segunda parte sorprenda), pero con una parte técnica notablemente inferior. ¿Cómo es posible que un juego tan parecido a su antecesor, y que puede aprovechar su mismo motor gráfico, sea más brusco, más lento, tenga menor resolución y un pop-up de los que claman al cielo? Nosotros tenemos una teoría: como a los desarrolladores les salió tan bueno el primer *Air Attack*, y tan churrescos el resto de *Army Men*, han decidido mantener una coherencia en la saga empeorando a propósito este segundo lanzamiento (es que si no, no se entiende, vamos).

A pesar de ello, *Air Attack 2* es una buena opción para los amantes de los buenos shoot'em-ups. Montados en nuestros helicópteros de juguete, deberemos hacer frente a la terrible ofensiva del ejército ocre, que amenaza con dejar sin plástico el mundo conocido (¡Tragedia! ¡Qué servirían en sus menús las hamburgueserías si ello ocurriera!). Para superar tan terrible desafío dispondremos de nuestra fiel ametralladora, la habilidad con las armas de un copiloto (a elegir entre diversos personajes que 'vuelven' de la primera parte) y un gancho para recoger objetos, que van desde guantes de béisbol hasta carretas de juguete. Pueden parecer artículos extraños, pero no desentonan para nada teniendo en cuenta dónde se desarrollan las misiones (patios, jardines domésticos) y en qué consisten: asaltar un convoy de transporte de plástico, ponerle las pilas —literalmente— a nuestros cohetes para que despeguen, colocar trozos de un fuerte del oeste de juguete para proteger la base o recoger las piezas de la espeluznante arma definitiva del ejército verde: un auténtico Mr. Potato.

PARA AVANZAR DISPONDREMOS DE NUESTRA FIEL AMETRALLADORA, LA HABILIDAD CON LAS ARMAS DE UN COPILOTO Y UN GANCHO PARA RECOGER OBJETOS

En definitiva, nuevos retos y misiones para un título no demasiado rompedor y sensiblemente inferior a la primera parte.

ARRIBA

- SU SENTIDO DEL HUMOR
- JUGABLE
- ¡OTRO *ARMY MEN* BUENO!

ABAJO

- TÉCNICAMENTE INFERIOR
- POCO INNOVADOR
- POCAS OPCIONES DE JUEGO

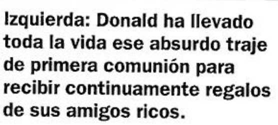
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN ●●●◐○







Izquierda: Donald ha llevado toda la vida ese absurdo traje de primera comunión para recibir continuamente regalos de sus amigos ricos.

EL PATO DONALD: QUACK ATTACK

EL AÑO DEL PATO

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**PLATAFORMA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**DISNEY INT.**
EDITOR	**DISNEY INT.**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**6.995 PESETAS**

Entre el aluvión de animalejos y héroes del dibujo animado que han pululado por nuestra gris se echaba en falta al Pato Donald, el personaje Disney más *humanizado*. Holgazán, egoísta, tontorrón, cascarrabias, no es lo que se dice un dechado de virtudes. Por eso nos cae bien y disculpamos su pésimo gusto vistiendo (ese traje de marinerito no es nada *fashion*).

Hacerse con todos los títulos con el sello de la factoría de tío Walt que ven la luz por estas fechas puede poner las economías familiares al borde del colapso. Por suerte, hay donde elegir, porque coexisten planteamientos diversos. Por ejemplo, a diferencia del 'revolucionario' *Dinosaur*, *El pato Donald: Quack Attack* es un plataformas clásico. El punto de partida está más visto que un anuncio de turrón del duro: el brujo Merlock ha raptado a la pánfila Daisy, y nuestro sufrido y palmípedo héroe debe rescatarla. En el camino, a lo largo de cuatro vastos mundos, ha de recoger las piezas de un puzzle antes de verse las caras con el jefe final de turno. La acción alterna el scroll lateral con las 3D, y no faltan los ingredientes básicos del género, es decir, enemigos plastas sobre los que aterrizar, infinidad de saltos, plataformas móviles sobre el abismo... La gracia del asunto es que el cursilón de Narciso también anda detrás de la bella, lo que origina un divertido modo contra el crono.

En cuanto al cacareado (hum... ¿los patos cacarean?) asunto del DEP, *uséase*, Desarrollo Emocional de Personaje, no esperéis ninguna maravilla. La cosa se queda en un Doy Enormes Piños (nuestros chistes han anticipado sus particulares rebajas, como véis). A medida que avanza, Donald padece accesos de cólera que se traducen en fulgurantes ataques. Es así de sencillo y rudimentario, no esperéis advertir otra evolución que el enfurruñamiento.

LA ACCIÓN ALTERNA EL SCROLL LATERAL CON LAS 3D, Y NO FALTAN LOS INGREDIENTES BÁSICOS DEL GÉNERO: ENEMIGOS PLASTAS SOBRE LOS QUE ATERRIZAR, INFINIDAD DE SALTOS O PLATAFORMAS MÓVILES SOBRE EL ABISMO

Puede pareceros sosón si ya os afeitáis (aunque, como Sara Montiel, los buenos plataformas no tienen edad). Es innegable que Ubi se ha 'inspirado' en su genial *Rayman 2*, que ya pega brincos en PSX2, pero el tirón de un tipo como Donald y su notable nivel gráfico le convierte en un lanzamiento atractivo para jugones en general.

ARRIBA

- DONALD, UN TÍO SIMPÁTICO
- BONITO DE VER
- EL MODO CONTRARRELOJ

ABAJO

- FACILITO, FACILITO
- TÉCNICAMENTE NO IMPRESIONA
- ESCASA ORIGINALIDAD

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN 

RAYMAN JUNIOR

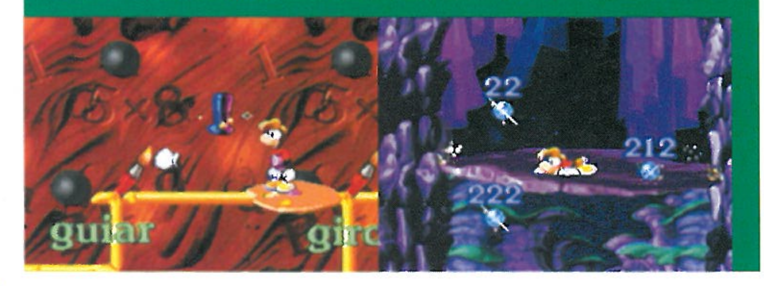
LA LETRA CON SALTO ENTRA

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**EDUCATIVO**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**UBI SOFT**
EDITOR	**UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**4.995 PESETAS (CADA UNIDAD)**

Aunque en esta Redacción tenemos poco de pedagogos (más bien hay ventosidades a go-gó), no hace falta serlo para darse cuenta que la nueva apuesta educativa de Ubi parte de una muy buena base. Los cuatro títulos educativos (cada uno a la venta por separado) unen la jugabilidad del primer *Rayman* con una curiosa mecánica educativa: deberemos saltar recoger las bolitas o saltar en la plataforma correcta que nos indique nuestro curioso mentor. Estos títulos son muy parecidos a *Rayman*, retomando incluso algunos viejos enemigos. Lo que ya no nos parece tan bien es que se parezca incluso en la dificultad, que si ya es exasperante para un jugón 'normal', imaginaos lo que debe ser para un niño que tiene que distinguir entre un 47 y un 477, o entre las palabras 'Ley' y 'Rey'. Realmente, no entendemos por qué un juego educativo, dirigido especialmente a los pequeños de la casa, tiene que ser tan difícil.

RAYMAN JUNIOR MATES Y LENGUA (VOLÚMENES 1, 2, 3)

Aunque se vendan por separado, estos títulos son básicamente el mismo juego con unos niveles más que parecidos. Lo único que cambia es el nivel de dificultad 'académico' (números de diferentes cifras, palabras más complicadas) porque lo que es la dificultad '*platafórmica*' es igual de desesperante en todas...



RAYMAN JUNIOR INGLÉS

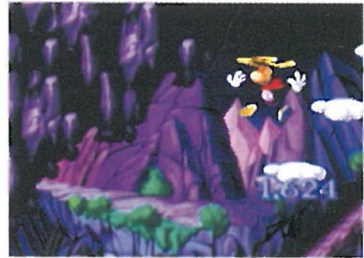
Con la misma mecánica del resto de *Rayman Junior*, en éste podremos ir descubriendo nuevas palabras relacionadas con distintas áreas (divididas en distintos niveles) como 'La Gente' 'Medios de Comunicación' o 'Números'. Eso sí, hace falta contar con una base mínima de inglés o un tutor que nos vigile de cerca.



NO ES COMPRENSIBLE QUE UN JUEGO EDUCATIVO, DIRIGIDO ESPECIALMENTE A LOS PEQUEÑOS DE LA CASA, TENGA QUE SER TAN DIFÍCIL

Asimismo, la parte técnica también parece de hace cinco años. El sprite de Rayman está deliciosamente animado, pero los escenarios son de una simpleza tal que podría reproducirlos una Megadrive a medio gas (ni siquiera hay scroll con distintos planos de profundidad). Por su parte, la música parece sacada del hilo ambiental de un programa de *Bricomanía* y el doblaje al castellano, aunque muy bien realizado, no se escucha con la calidad que debiera esperarse de una PlayStation. Una buena opción para niños de nivel académico bajo y excepcionalmente dotados para los videojuegos.









ARRIBA

¡JUEGOS EDUCATIVOS DIVERTIDOS!
EL PRECIO
UNA MUY BUENA IDEA...

ABAJO

...FASTIDIADA POR UNA ENORME DIFICULTAD
GRÁFICAMENTE MUY OBSOLETO
QUE MATES Y LENGUA NO SE VENDAN EN PACK

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 

Lo malo de la carretera es que cada vez está más llena de *loonáticos*.

LOONEY TUNES RACING

BUGS TEAM RACING

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**CARRERAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**INFOGRAMES**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**4.990 PESETAS**

Más allá de toda originalidad, más allá de cualquier intento de novedad, superando incluso la capacidad copiadora de cierta presentadora de televisión se encuentra *Looney Tunes Racing*. Y es que no contentos con sacar otro juego de karts al mercado, parece que Infogrames ha echado 'un par de vistazos' a *Crash Team Racing* (un juego 'inspirado' en *Mario Kart 64*, que a su vez está 'inspirado' en *Mario Kart*, etc.) a la hora de desarrollarlo, siguiendo seguramente aquello de "Quien copia a un copión..." (ehm... algo así era, ¿no?). El diseño de algunos circuitos, los power-ups, los karts, las letras... todo ello es muy parecido al título de Crash. ¡Si es que incluso el logo —'LTR'— es sospechosamente parecido al juego de Naughty Dog! Tan sólo una cosa salva a este título de la vergüenza ajena: que es una copia... pero al menos, está muy bien realizada y, sobre todo, es muy divertida.

CLON DE CLONES

En la piel de uno de los famosos Looney Tunes como Bugs Bunny, Pepe L'amour o Porky deberemos superar distintos retos a bordo de karts (sí, es de un obvio que tumba pero ¿qué os vamos a contar a estas alturas de un juego así?). Los anchos circuitos recrean a la perfección, sin asomo alguno de pop-up u otras limitaciones técnicas, algunos de los escenarios más entrañables de los dibujos animados: la fábrica Acme, el castillo del científico loco, absurdolandia (en blanco y negro) con unas texturas que intentan imitar la estética *cartoon*. Aunque los power-ups son 'los de siempre', Infogrames ha ideado un original sistema para obtenerlos: tendremos que recoger monedas para hacer subir un medidor en el que las mejores ventajas están en la parte superior. Asimismo, podremos 'fastidiar' (a falta de una palabra mejor) a los contrincantes pasando por marcos Acme, que en cada circuito activarán distintos aparatos absurdos como martillos gigantescos, caballos percherones, ovejas o peligrosas ruedas dentadas.

GRACIAS A UNA CUIDADA PARTE TÉCNICA, MAGNÍFICO DOBLAJE E IMPRESIONANTE BANDA SONORA, EL NUEVO TÍTULO DE INFOGRAMES SE ERIGE COMO EL SEGUNDO MEJOR JUEGO DE KARTS PARA PLAYSTATION

Gracias a una cuidada parte técnica, magnífico doblaje e impresionante banda sonora, el nuevo título de Infogrames se erige como el segundo mejor juego de karts para PSX. Si ya te has cansado de ver las curvas de *Crash Team Racing* (de una manera parecida a lo que ocurre con los fans de Lara Croft) y necesitas más karts, *Looney Tunes Racing* es, sin duda, la mejor opción.

ARRIBA

- BUEN DOBLAJE Y AMBIENTACIÓN
- CIRCUITOS DE DIBUJOS ANIMADOS
- LOS CACHARROS MARCA ACME

ABAJO

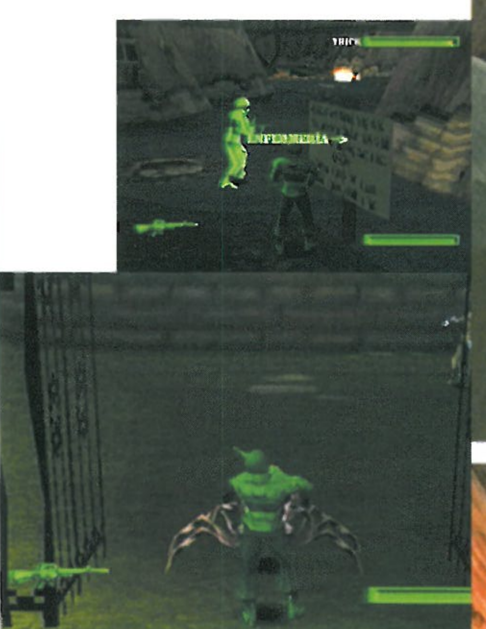
- ¿ORIGINALIDAD?
- CONDUCCIÓN MEJORABLE
- FACILÓN

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN









Arriba: Pobre chica, ¡menudo *marrón* le ha tocado!

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

UNA BATALLA GANADA, PERO NO LA GUERRA

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Ha habido que esperar un buen tiempo pero es hora de gritar ¡Victoria! Porque no es que el enésimo juego de *Army Men* de 3DO sea el equivalente videojueguil a *Ciudadano Kane*, pero por fin esta saga ha encontrado en *Army Men: Sarge's Heroes 2* esa menudencia llamada 'jugabilidad' que antes le estaba más vedada que una mata capilar de pelo (propia) a nuestro director Drako. Si además vemos que al correcto control de nuestro personaje (el mismo Sargento Hawk de la primera parte que se vuelve a enfrentar al 'desplastificado' General Plastro) se unen unos variados entornos tridimensionales más o menos apañaditos con un buen motor 3D la situación es para descorchar el champán, teniendo en cuenta toda la chapucería técnica anterior. Asimismo, un tamaño de los soldados tipo 'Torre Eiffel' respecto a los minúsculos protagonistas de anteriores títulos de la serie, unas buenas secuencias de vídeo que desarrollan una atractiva historia y unos toques de aventura (encontrar llaves, colaborar con otros colegas de batalla o manejar diversos guerrilleros) dan algo de solidez al juego. Ahora bien, no hay que caer en la euforia: aspectos como la algo errática cámara, la presencia constante del *clipping* y la torturadora confusión de algunas misiones tienen todavía el inconfundible sabor *Army Men*.

LA SAGA ARMY MEN HA ENCONTRADO EN ESTE JUEGO ESA MENUDENCIA LLAMADA JUGABILIDAD

Esperemos que 3DO siga reinvirtiendo los suculentos beneficios que le proporciona esta interminable saga en buenos equipos de desarrollo y tal vez *AM: SH 3* sea un juego notable.

ARRIBA
SE DEJA JUGAR
HISTORIA ATRACTIVA
BUENAS SECUENCIAS DE VÍDEO

ABAJO
MISIONES CAÓTICAS
TÉCNICAMENTE MEJORABLE
NO DEJA DE SER UN *ARMY MEN*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN  

ARMY MEN: LAND, SEA, AIR

¡RETIRAAAAADAAAAA!

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**3DO**
EDITOR	**3DO**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**4.990 PESETAS**

S*arge's Heroes 2* (comentado aquí al lado) salva algo el honor de la depauperada saga *Army Men*, esos muñecos plastificados, marrones y verdes, que llevan ya la friolera de siete títulos, siete, de PSX tirándose tiros como desquiciados con nefastos resultados. Pero este *AM: Land, Sea and Air*, segunda parte del *Operation Meltdown* continúa con las normas clásicas de la saga. Es decir, jugabilidad como en los viejos tiempos (aquellos en los que no existían los juegos jugables) y un aspecto técnico que pese a ciertos retoques estéticos, como algunas texturillas bailonas más y una agradable ausencia de la niebla habitual, no logran enmascarar la poca pericia de los desarrolladores del juego. ¿Qué decir de un juego en el que el *clipping*, que aparece incluso en el cielo (¿?) merece un Óscar a la estrella invitada?. La gran novedad de este *Land, Sea and Air* es que las misiones que deberemos cumplir con nuestro soldadito verde están ambientadas en la 2ª Guerra Mundial y se desarrollan por tierra, mar y aire cumpliendo misiones militares. Pero un horrible control y una endiablada y absurda dificultad hacen de éste un juego capaz de hacer abandonar las armas incluso a Rambo.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN 



VIRTUAL KASPAROV

MENOS MAL QUE ES SÓLO VIRTUAL



PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**SIMULADOR**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**TITUS**
EDITOR	**TITUS**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Pobre ajedrez. Un deporte admirado por unos, denostado por otros, y con juegos como este *Virtual Kasparov* de Titus (responsables de 'obras maestras' de PSX como *Superman* o *Roadsters*) que poco ayuda a dar algo de atractivo y esplendor al noble entretenimiento de los peones y al nombre del señor Kasparov. A pesar de las buenas intenciones del completo tutorial ideal para negados del tablero, las múltiples partidas históricas comentadas, la interesante entrevista al bueno de Gary y las amplias biografías de los mayores genios del ajedrez, este título muestra una presentación formal terrible en la que destacan los innumerables tiempos de carga, la sobriedad casi abstracta de los sosísimos menús y pantallas de juego, la insoportable música *new age* de saldo y por encima de todo, la espeluznante digitalización del rostro de Kasparov en las partidas comentadas, que parece más un zombie de *Resident Evil* que un sagaz ajedrecista. A los amantes del ajedrez este juego les puede saber a gloria, pero aquellos a los que les parece más aburrido que una carrera de almejas este mediocre título les hará reafirmarse en sus suposiciones con aún más fe.

AMBIENTACIÓN	1
GRÁFICOS	0,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	1,5

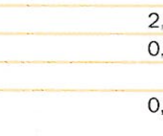
PUNTUACIÓN 

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

¡QUÉ *BAT-URRO*!

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KEMCO**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **4.990 PESETAS**

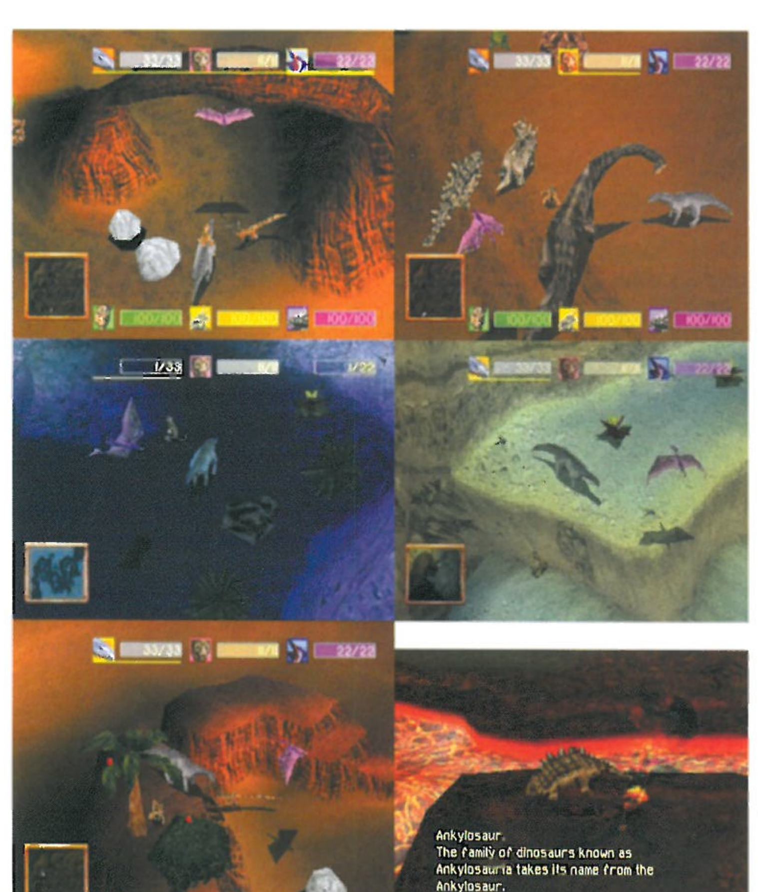
Definitivamente, las excelencias experimentadas en el juego de *Spiderman* han sido un mero espejismo. Títulos recientes como *Superman* o este *Batman Of The Future: Return Of The Joker* corroboran que cuando una compañía compra la licencia de un superhéroe, al parecer no le queda dinero para pagar a un programadores decentes, porque si no, no se explican tamaños desaguisados. Este *Batman Of The Future* pretende ser un beat'em-up de desarrollo horizontal al estilo *Fighting Force*. Pero un catálogo de golpes más limitados que el repertorio de Tamara, unos movimientos que parecen la coreografía de un maniquí reumático y una curva de dificultad más desajustada que el cinturón de seguridad de Pavarotti dan como resultado a un título más propio de la influencia de un Barman que de Batman. Lo único que se salva es la estética de los gráficos que recogen perfectamente el *look* de los dibujos animados en los que, al parecer, se basa el juego y el carisma que se logra transmitir de un personaje mítico que sin duda merecía más suerte. Si éste es el Batman del futuro, preferimos el del pasado.



AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	0,5
DURACIÓN	2
VIDILLA	0,5

PUNTUACIÓN



DISNEY'S DINOSAURIO

MI PRIMER 'RPG'

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SANDBOX**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **POR DETERMINAR**

A la hora de convertir en videojuego la última película de Disney (con un argumento sospechosamente similar a la serie *spielbergiana Valle encantado*, dicho sea de paso), Ubi Soft ha tenido la feliz idea de descartar el típico plataformas. *Disney's Dinosaurio* es prácticamente un juego de estrategia con planteamiento rolero. Como toda producción de la factoría del tío Walt, la historia lleva *recado*: la importancia de la amistad y el compañerismo. Un iguanodonte abandonado cuando era cachorrillo, posteriormente criado por una familia de monos (sí, es una especie de precursor de Tarzán) colabora con un lemur en busca de la *tierra prometida* que escapó a una lluvia de meteoritos. El primero sacude a sus congéneres carnívoros, el segundo recoge alimento, y de otear el horizonte se encarga el pterodáctilo que completa tan bestial trío.

A los *lechones* de la casa el novedoso funcionamiento les parecerá tan embrollado como la resolución de las elecciones de EEUU. Los discretos gráficos, consecuencia de la sobria perspectiva cenital y un manejo confuso restan puntos a un lanzamiento valiente y, pese a todo, entretenido.

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN


3, 2, 1... A PITUFAR

LO IMPORTANTE ES PITUFAR

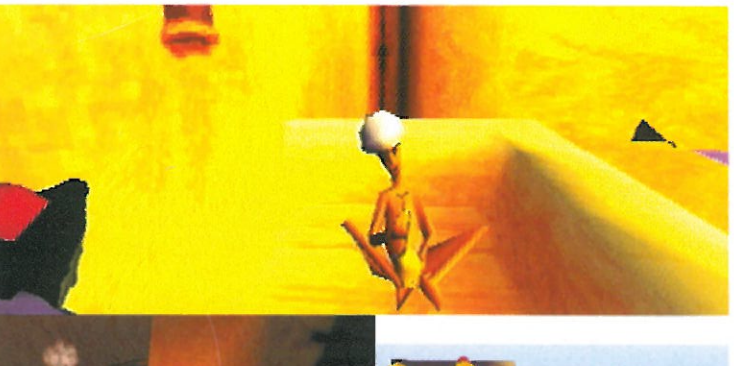
PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **5.990 PESETAS**

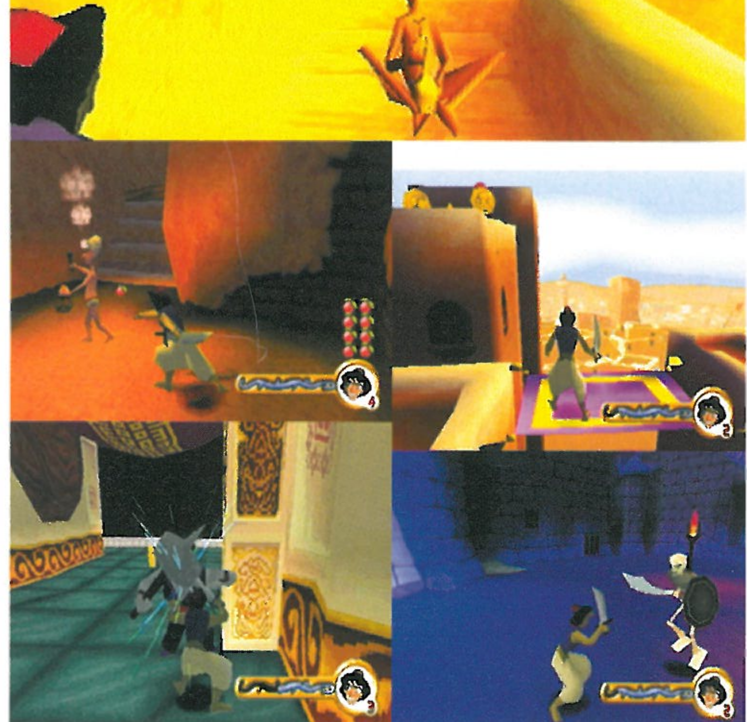
Pocos personajes les quedan ya a los desarrolladores por embutir dentro de un kart, y ponerlos a dar vueltas en carreras graciosas y simpáticas a la par que repetitivas: *South Park Rally, Wacky Races, Looney Tunes...* (¿para cuándo un *Mortadelo y Filemón T.I.A's Racing Club*?). Ni siquiera los pitufos han escapado de esta incomprensible manía. Tras elegir uno de los ocho pitufos seleccionables (ampliables a doce) nos pondremos a los mandos de un kart para competir contra cuatro contrincantes, recorriendo circuitos como el Pueblo pitufo, la Presa sobre el río Pitufo o el Castillo de hielo. Las texturas que recrean estos parajes intentan imitar los dibujos del cómic, con resultados bastante alentadores. No tan loable es el mediocre motor 3D que se encarga de mover todo ello, que recibe de vez en cuando la 'visita' del señor pop-up. No obstante, gracias a su sencilla mecánica (no hay demasiados power-ups, no hay el clásico turbo al inicio de la carrera y no hay que echar mucha mano del freno), simpáticos personajes, divertido doblaje y buena jugabilidad hacen de este título una buena opción de compra para los más 'pitufos' de la casa.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN 







ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA

UN JUEGO CON POCO GENIO

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ARGONAUT**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Al igual que su compañero de 'la factoría de sueños' Tarzan el año pasado, Aladdin prueba suerte con un juego de plataformas para PSX. Y parece mentira que un personaje que protagonizó uno de los mejores plataformas para Megadrive haya bajado tanto el listón. En la piel de Aladdin (y otros personajes que podremos controlar a lo largo del juego, como el mono Abu) tendremos que impedir que la hermana de Jaffar logre resucitar al malvado hechicero. Para ello, recorreremos de salto en salto casi una treintena de fases como la ciudad, el palacio o la caverna mágica, mientras resolvemos algunos puzzles. Éstos nos obligarán a recorrernos de cabo a rabo cada nivel, volviendo sobre nuestros pasos para encontrar objetos y desbloquear nuestro camino. Este planteamiento se hace muy aburrido gracias al poco atractivo de estos retos, su continua repetición, y la poca presencia de enemigos. Si a ello le sumamos una parte técnica mediocre (clipping a gogó, presencia de niebla ¡incluso en escenarios interiores!, animaciones paupérrimas), tenemos un juego al que le hacen falta tres deseos (ser jugable, ser bueno técnicamente y, sobre todo, ser divertido) para salir de la mediocridad.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN 



DEAD OR ALIVE 2

LUCHA EN 128-60-128 BITS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NINJA TEAM**
EDITOR **TECMO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESESTAS**

Cuando una compañía recurre a fardar de chicas ligeras de ropa cual chulo nocturno para vender un juego, en tu cabeza debería empezar a sonar una alarma (y en los bajos de los lectores masculinos deberían sonar fanfarrias). Al fin y al cabo, ¿por qué valerse de publicidad chabacana cuando tienes un juego lo bastante bueno como para venderse por sí solo? Simple: el sexo vende, y todo eso. ¿Deberíamos pues preocuparnos por el intento nada disimulado de Tecmo de captar titulares con sus bellezas en bikini? Para nada.

A LO HECHO, PECHO

Después de ver a Heihachi y compañía repartiendo tortas a la misma velocidad que los procesos mentales de una piedra en *Tekken Tag Tournament* (pena de conversión PAL), habíamos perdido toda esperanza de ver estas Navidades un beat'em-up decente en PlayStation 2. Hasta que llegaron las señoritas de *Dead or Alive 2*. Y con ellas, el escándalo.
A nivel gráfico, no hay duda acerca de la superioridad del juego respecto a la versión nipona. Mientras que el juego original japonés era sólo un tanto mejor que la adaptación a Dreamcast, repleto como estaba de bordes angulosos y pequeños matices molestos, la programación en PAL es tan suave y fina como las cada vez más menguadas tiras de los bikinis de las chicas. Asimismo, se ha añadido una gran cantidad de extras, como nuevas secuencias intermedias, nuevos trajes, los personajes de Bayman y Tengu seleccionables que unir a la corta plantilla, una galería de diapositivas que… bueno, hay que verlas y los espectaculares cuatro nuevos escenarios del modo Tag.

Es asombroso lo que un poco de tela puede cubrir hoy en día. Pero esta vez Tecmo no ha se ha moderado en absoluto con el maquillaje, embadurnando a las protagonistas como si de señoras de mal vivir se tratase y dotándoles de miles de trajes distintos (hay algunos que son pequeños 'homenajes' a otros


DEAD or ALIVE

personajes de beat'em-ups famosos, como el traje de Leon, clavado a Yashiro Nanagase de *King of Fighters* o el de Bayman, más que parecido a Rolento de *Street Fighter Alpha 3*). No sólo tienen los personajes un aspecto fantástico, sino que su movimiento es de lo más rápido y suave que hemos visto jamás, con pelo, ropa y pechos moviéndose en perfecta interacción cooperativa. Incluso al ejecutar algunas de las maniobras más pasmosas que hayas visto en mucho tiempo, todo fluye como un sueño y sin ningún efecto de *clipping* perceptible. En este sentido juega un papel clave la inclusión de una opción de 50/60 Hz, con lo cual puedes jugar en un modo NTSC a la velocidad ideal si tu tele no es de esas con paneles de madera y sintonizadores (no, lo de tener una muñeca bailaora encima no influye para nada). Y todo ello sin bordes negros en plan cinemascope y combates a cámara lenta incluidos por el mismo precio.

No sólo los personajes han sufrido un lifting, sino también los diversos escenarios, que son más interactivos que en la edición nipona, así como en general más esmerados. Los diez niveles básicos tienen una pinta impresionante, con unos efectos de iluminación increíbles que les dan un acabado precioso. Pero son los detalles lo que realmente llama la atención, como el modo en que la nieve se esponja y va cubriendo los objetos que caen (como sombreros), o la forma como el agua ondea y salpica con la lucha. Asimismo, los escenarios nunca dejarán de sorprendernos con nuevos niveles de lucha. Por ejemplo, en el patio del monasterio podremos empujar al adversario para que caiga hasta dos pisos, o incluso empotrarle contra un enrejado de madera para acabar peleando en un templo presidido por un impresionante dragón. Uno de los más impresionantes es el Pancratium, en el que aparecen pulsaciones eléctricas de vez en cuando, un efecto que puede distraernos durante una fracción de segundo en la que podemos acabar en el suelo, pues tal es la vertiginosidad de la acción.

Abajo: Ciertos personajes destacan por sus grandes... narices.





REBOTES EN TODOS LOS SENTIDOS

Pero no te equivoques, esto no es un ninguna medianía emperifollada: bajo el vistoso exterior y los pechos cimbreantes yace un juego que no desmerece en absoluto a su aspecto, pese a que quizá no sea un título que atraiga a los puristas del beat'em-up, debido a que intenta saltarse las normas establecidas y crear unas propias. A primera vista *DOA2* parece un juego de lucha común y corriente, pero aquellos que estén dispuestos a dedicarle más tiempo que un simple rollo de una noche, descubrirán que la jugabilidad tiene más sustancia de lo esperado. Y es que es bastante complicado adaptarse a su curva de aprendizaje (una de las muchas curvas que hay en este juego).
Al contrario que en otros beat'em-ups donde la jugabilidad se basa casi por completo en combos de ataque de tres botones y alguna que otra defensa, *DOA2* introduce un innovador sistema de inversiones (o sea contraataques, que esto no es un simulador de caja de ahorros) para animar un poco una fórmula ya rancia. El principal atractivo de este sistema de *counters* es que a pesar de su sencilla ejecución (pulsando un único botón y una dirección en el momento exacto) son realmente espectaculares, y añaden una enorme dimensión jugable. Su ventaja es que la defensa se puede convertir en ataque en un santiamén, de manera que por muy agobiado que estés, siempre hay una luz al final del túnel. Con un buen sentido de la oportunidad puedes salir de una

> AL CONTRARIO QUE EN OTROS BEAT'EM-UPS DOA2 INTRODUCE UN INNOVADOR SISTEMA DE CONTRAATAQUES PARA ANIMAR UN POCO UNA FÓRMULA YA RANCIA

TENGU UN CABREO ENCIMA...

El último personaje que te encontrarás en el modo Historia es la extraña criatura mitológica japonesa de nombre Tengu. No sabemos si la *bad milk* que tiene (antes de empezar a luchar empezará a gritar a nuestros sensibles oídos una solemne frase para la posteridad: "Everything is my delusion") es debido a un exceso de jugos gástricos o a que le practicaron la cirujía estética en un Todo a 100 (hay que ver la napia que gasta el individuo). Lo que sí sabemos es que cuanto más nos atice, más borrosa se volverá la visión en pantalla gracias a un conseguido efecto *blur*, y viceversa. O sea, que métele una buena tunda antes de volverte ciego, porque de lo contrario estás perdido.



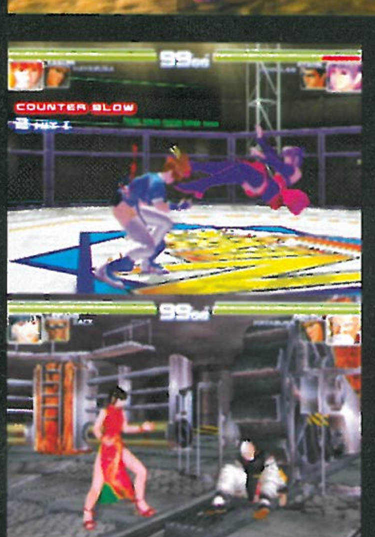
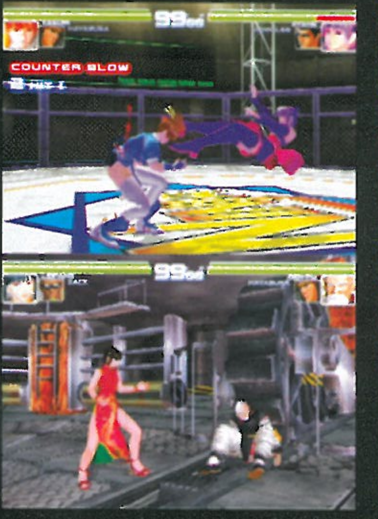


situación muy apurada. Todo esto se presta a una jugabilidad de increíble rapidez y frenesí, ya que el equilibrio de fuerzas puede quedar invertido en un periquete, garantizando así que la adrenalina fluya a velocidades de alto octanaje.

MUERTO Y ENTERRADO

Sin embargo, este sistema es un arma de doble filo, ya que aunque sin duda supone para el género una necesaria inyección de vitalidad, también cuesta mucho pillarle el tranquillo, puesto que se depende mucho de aprovechar el momento justo, cosa que puede acabar enfureciendo a los jugadores. Casi hizo falta la intervención policial en *PlanetStation* para evitar que algunos redactores, furiosos, frustrados y echando espumarajos por la boca, le dieran una patada de frustración a nuestras flamantes PlayStation 2 (puede parecer exagerado, pero… hay que jugarlo para vivirlo). El resultado es que para aquellos dispuestos a perseverar y aprenderse las diversas inversiones, el título se convertirá en una utopía de jugabilidad sin par, mientras que los menos pacientes lo verán como 'un beat'em-up más',

LOS PERSONAJES PRESENTAN UN ASPECTO FANTÁSTICO Y SU MOVIMIENTO ES DE LO MÁS RÁPIDO Y SUAVE QUE HEMOS VISTO JAMÁS, CON PELO, ROPA Y PECHOS MOVIÉNDOSE EN PERFECTA INTERACCIÓN COOPERATIVA

aunque con bellas damiselas. Dicho de otro modo, es uno de esos juegos a los que has de dedicar tiempo para sacarles el máximo partido. Aun en el caso de que no hagas gala de una insistencia tan entusiasta, sigue siendo un juego de lo más satisfactorio para uno o dos jugadores, si bien lo mejor de todo es el modo de batalla por equipos para cuatro jugones. Los 'tag combos' o combos por parejas, al contrario que en *Tekken Tag Tournament*, son todo un derroche de inventiva y espectáculo visual: 'manteos' a cuatro manos, luchadoras que golpean en el aire y caen en brazos de su compañero, elaboradas llaves de *wrestling*, cabezazos empotradores por parejas… Tendremos a nuestra disposición una extensa gama de combos en función de la pareja que elijamos y del sitio donde nos encontremos en el ring (si estamos frente a una pared, al igual que con los *counters*, acabaremos incrustando al adversario contra el muro).

SENUSITIS AGUDA

A fin de cuentas, en *DOA2* encontramos un juego que no sólo se enfrenta a *Tekken Tag Tournament*, sino que lo hace sudar de lo lindo antes de acabar arreándole un buen patadón ahí donde más duele y enviarlo al suelo. Mientras a *TTT* se lo ve deslustrado y hastiado y leeeentooo, *DOA2* cuenta con la una de las mejores facturas técnicas y jugables del caro catálogo de PS2. Puede que no sea un título del todo original, pero es innegable que es muy divertido, tanto en la soledad de tu habitación a oscuras (que a ver qué hacemos) como con un puñado de amigos. El hecho de que incluya más señoritas atractivas que un ejemplar del *Playboy* es sólo un valor añadido. Sea como fuere, *DOA2* hará que acabes sudando, con las palmas de las manos llenas de ampollas y las muñecas totalmente doloridas… ¡A disfrutarlo!

EL SHOW DE LA ROPA

Si de pequeño te gustaba vestir a tu Geyperman, o jugar a Agatha Ruiz de la Prada con las Barbies, *DOA2* tiene lo que buscabas. Cada uno de los personajes del juego cuenta con trajes a porrillo para que los engalanes. Puedes incluso vestir a Kasumi y Ayane con sus uniformes escolares… si te van esas cosas, claro. Nosotros preferimos el ajustado traje negro de gatita de Tina, el sugerente cuero de Lei Fang o el elegante vestido de Helena (todo menos los turbantes, las traperas cintas para el pelo y los chalecos de macarra de la mayoría de elementos masculinos, sencillamente bochornosos).



ARRIBA
- AL FIN, JUGABILIDAD INNOVADORA
- GRÁFICAMENTE IMPECABLE
- ¡CHICAS, CHICAS, CHICAAAS!

ABAJO
- FRUSTRANTE COMO POCOS
- AL PRINCIPIO PUEDE SER ALGO ÁSPERO
- UNOS CUANTOS PERSONAJES MÁS…

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN





TIMESPLITTERS

CAOS A OCHO MANOS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **F. RADICAL DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **10.490 PESETAS**

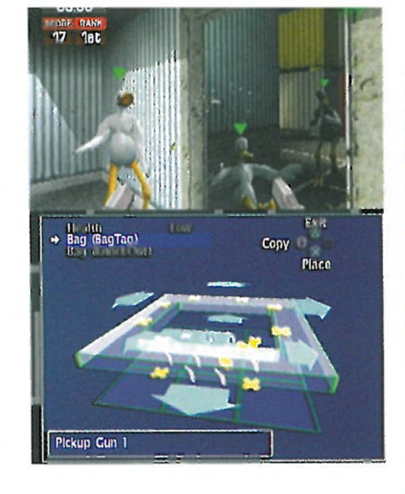
TimeSplitters es la primera incursión en PlayStation 2 de los *shooters* en primera persona, pensado para ese tipo de reuniones sociales en las que junto a un buen grupo de colegas uno desea ajustar cuentas pendientes Dual Shock mediante. No hay una auténtica trama, ni llaves que encontrar o botones que pulsar en el orden correcto, ni desde luego un modo de sigilo. Es tan sutil como un balazo directo en el tarro y funciona de maravilla. ¿La razón? Una realización técnica muy apañada, una lista de opciones y modos de juego más larga que el repertorio de Manolo Escobar, un diseño de personajes y escenarios muy atractivo y unos señores a cargo de su desarrollo (Free Radical Design) que ya demostraron sus buenas maneras en el fabuloso *Goldeneye* de Nintendo 64.

MATÉMONOS UN POCO

Al contrario que obras tan sombrías como *Quake II* y el inminente *Unreal Tournament*, *TimeSplitters* no es una proeza ultraviolenta de sangre e higadillos para alegría de las Asociaciones para la Defensa del Personaje de Videojuego Ametrallado. Su estilo visual bebe más de los dibujos animados del sábado por la mañana que de *Robocop*, con unos puertos espaciales *ultra-kitsch* de vivos colores, unos alienígenas cutres a lo *Plan 9 del Espacio Exterior* o restaurantes chinos llenos de cocineros con metralletas. Esta falta de gore visceral podría en principio haber jugado en contra de *TimeSplitters* pero no hay que preocuparse, ya que tras cinco minutos de feroz combate a sesenta cuadros por segundo, se entiende. Este título es tremendamente ingenioso, pasado de rosca (veremos volar cabezas a tutiplén) y totalmente adictivo. La ausencia de una historia en el modo llamado, curiosamente, 'Historia', ni siquiera molesta. Como juego para un solo jugador, todo lo que hay que hacer es asaltar un escenario temático dividido en nueve niveles diferentes, que van desde el Egipto de los años 20 a un futuro psicodélico en plan *El quinto elemento*, matando a todo bicho viviente, recogiendo un objeto y llevándolo a un sitio determinado antes de que aparezcan los demonios del subespacio (los TimeSplitters) y nos dejen secos. Eso es todo, se acaba el nivel y pasas al siguiente.

ESTE TÍTULO ES TREMENDAMENTE INGENIOSO, PASADO DE ROSCA Y TOTALMENTE ADICTIVO

Hay una razón para tanta muerte sin sentido. Cada vez que completamos una misión (cada una con tres niveles





de dificultad) se nos premia con niveles, personajes y modos multijugador extra (Deathmach, Capture the bag, Last man standing, Desafío, Cooperativo en el modo Historia a lo *Goldeneye* y un largo etcétera) con los que experimentar. Tras empeñar hasta el ajuar de boda de nuestros padres, puedes conectar tu nuevo multi-tap para PS2: llega la hora de las tortas, y las escaramuzas con cuatro Uzis de por medio contra humanos son sólo el principio. Podremos personalizar hasta nueve oponentes artificiales para la batalla. Simplemente, hay que darles una puntuación de inteligencia del uno al cinco, situarlos en escuadras identificadas por el color, definir las armas que queramos tener disponibles y prepararnos para el combate.

MUCHOS DESARROLLADORES MATARÍAN POR TENER A SU ALCANCE UN EDITOR DE NIVELES COMO EL DE ESTE JUEGO





TimeSplitters nos enseña el elemento más pernicioso de la historia de la cultura humana junto con las repeticiones de _Verano Azul_: las armas.

DISPARA PRIMERO... Y DISPARA DESPUÉS

Enfrentarse a un pequeño ejército de *freaks* es una gozada, ya que los niveles están diseñados para dar cabida a una amplia variedad de estilos de juego. En un momento dado correremos por los túneles de una cueva alienígena, eliminando hordas de polis de los 70 y raperos de mercadillo, y al siguiente estaremos despejando un campo de batalla con un mini cañón desde la seguridad de la parte superior de un precipicio o infiltrándonos en unos muelles llenos de guardias de seguridad. Hay tantas variables con las que jugar que es fácil pasar por alto una de las mejores características, el fabuloso editor de niveles, que figura como uno de los mejores nunca vistos (muchos desarrolladores de juegos matarían por tener a su alcance una herramienta que permite crearte escenarios interminables con más luces que la discoteca de *Fiebre del Sábado Noche*). Con sólo mover y rotar piezas tipo Lego, en menos que canta un gallo Enrique Iglesias puedes crear arenas de batalla de hasta ocho niveles de profundidad en las que podremos decidir hasta el tipo de texturas empleadas.

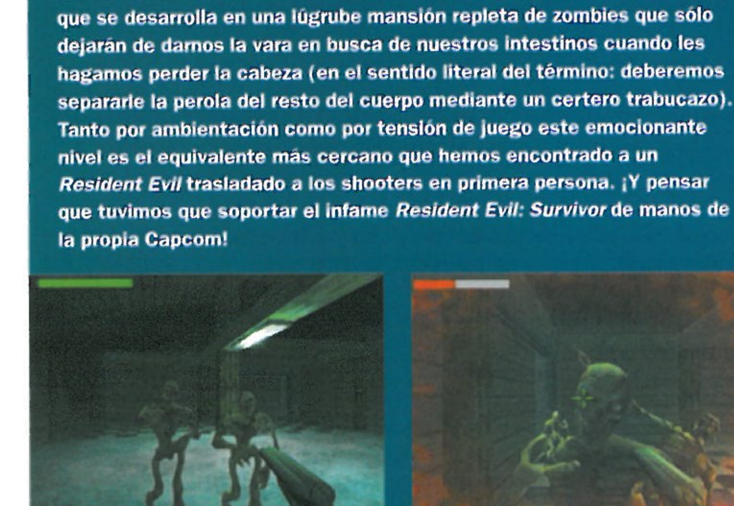


TODO POR EL JUEGO

TimeSplitters es un título de extrema solidez jugable, aunque a nivel técnico presenta unos escenarios demasiado 'cuadriculados' en los que algo más de detalle no habría estado nada mal. Se ha dedicado toda la atención posible a lo bien que se deja jugar el juego en sí, sin malgastar tiempo en una estructura de misiones progresiva o secuencias de vídeo de relumbrón. *Unreal Tournament* tiene la mira puesta en el mismo mercado multijugador, pero no llegará por aquí hasta principios del año que viene. Sin competencia alguna, *TimeSplitters* es la mejor opción posible para estrenar tu multi-tap 2 y disfrutar de uno de los shooters más delirantes y divertidos vistos en mucho tiempo.

¡*SURVIVOR*, MIRA Y APRENDE!

Sin duda, la fase más atractiva del modo historia de _TimeSplitters_ es la que se desarrolla en una lúgrube mansión repleta de zombies que sólo dejarán de darnos la vara en busca de nuestros intestinos cuando les hagamos perder la cabeza (en el sentido literal del término: deberemos separarle la perola del resto del cuerpo mediante un certero trabucazo). Tanto por ambientación como por tensión de juego este emocionante nivel es el equivalente más cercano que hemos encontrado a un _Resident Evil_ trasladado a los shooters en primera persona. ¡Y pensar que tuvimos que soportar el infame _Resident Evil: Survivor_ de manos de la propia Capcom!



ARRIBA
ENORME JUGABILIDAD Y DIVERSIÓN
TREMENDA VARIEDAD DE MODOS MULTIJUGADOR
EL EDITOR DE NIVELES



ABAJO
ESCENARIOS ALGO SOSOS
IMPRESCINDIBLE MULTI-TAP 2
SE ECHA EN FALTA ALGO DE GORE...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN







No te fíes de la inocente apariencia de los personajes del juego, porque luego te sueltan una de *bolas...*

SUPER BUST-A-MOVE

EL RETORNO DE LOS DINOSAURIOS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PUZZLES**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**TAITO**
EDITOR	**TAITO**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**POR CONFIRMAR**

Nunca un *Bust-a-Move* había tenido tan buena pinta como este *Super Bust-a-Move* para PlayStation 2. Lo cual no parece decir mucho, sobre todo teniendo en cuenta que apenas ha variado la esencia del juego, manteniendo la misma mecánica y, afortunadamente, la jugabilidad de siempre. Desde luego, el concepto no es revolucionario y no explota lo que se dice al máximo las capacidades de la nueva bestia de Sony. Pero aún así (sobre todo después de sufrir con juegos como *Fantavision* para PS2) nos parece un más que correcto título de puzzles... y nos gusta.

UN JUEGO MUY *BOLITO*

Se acabaron los píxeles y, cual catálogo de moda, vienen los colores vivos y sólidos, en una nueva estética que recuerda muchísimo al genial *ChuChu Rocket!* para Dreamcast (en concreto, parece que los de Taito han alquilado directamente el cohete del juego a los señores de Sega). Esto se aplica también a los nuevos personajes. Bub y Bob, los dinosaurios protagonistas, han acabado hasta las colas de jugar con las bolas, y ahora ocupan un papel meramente testimonial, dejando paso a otros fantoches como Tom & Van o Pinky. Mientras jugamos estos individuos (situados como siempre al lado del lanzador) se dedicarán a realizar toda suerte de payasadas, como las peleíllas entre Tom & Van o las mutaciones en planeador de Mr. @.

ALGUNOS NIVELES CUENTAN CON LOS BORDES DE LA PANTALLA DESLIZANTES QUE VARÍAN SENSIBLEMENTE LA TRAYECTORIA DE LA BOLA

En cualquiera de los tres modos de juego existentes, Puzzle y los dos Versus contra humano o CPU (que ya se podría haber incluido alguno más o incluso un editor de niveles como *Bust-a-Move 4*) utilizaremos la misma mecánica de siempre con algunas innovaciones. Algunos niveles cuentan con los bordes de la pantalla deslizantes que varían sensiblemente la trayectoria de la bola, podremos liberar personajes atrapados en enormes burbujas (que cambiarán el color de todas las que haya en pantalla) y tendremos la posibilidad de utilizar bolas minúsculas, con las cuales llegar hasta esos sitios recónditos donde no llegan ni los limpiadores convencionales ni las esferas de tamaño normal.

¿Adicción? A prueba de bolas, como siempre. ¿Gráficos? Mejorables aunque correctos, como siempre. En definitiva, el mejor *Bust-a-Move* hasta el momento, que seguirá sin convencer a los que nunca disfrutaron con esta magnífica saga de puzzles, pero que encantará como pocos a los fanáticos de siempre.

ARRIBA
- ADICTIVO COMO POCOS
- NUEVOS RETOS
- GRÁFICAMENTE MEJORADO...

ABAJO
- ...AUNQUE NO LO SUFICIENTE
- ¡QUEREMOS MÁS MODOS DE JUEGO!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN 

Derecha: Montserrat Caballé poniéndose en forma para sustituir a Geri Halliwell en el seno de las *Spice Girls*.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

COMBATES *K.O.-TICOS*

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**BEAT'EM-UP**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**MIDWAY**
EDITOR	**MIDWAY**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**POR CONFIRMAR**

Hace un año *Ready 2 Rumble* nos sorprendió a todos con su curiosa aproximación al mundo del boxeo, mitad parodia cómica y mitad arcade. Su secuela, *Ready 2 Rumble: Round 2*, mantiene el mismo espíritu del original con unos curiosos gráficos caricaturescos, golpes más o menos espectaculares y una lograda ambientación de espectáculo 100% americano gracias a la presencia del impagable presentador-voceador Michael Buffer (mención especial a su transformación final en el increíble y monstruoso Rumbleman).

Las novedades, de hecho, son bastante nimias si obviamos las evidentes diferencias gráficas entre el original aparecido en PlayStation y esta segunda parte que disfrutaremos en PS2 (aunque también nos llegará, más tarde, una versión para 32 bits). El principal añadido es la docena de nuevos boxeadores nuevos que aparecen en el juego que conviven entre viejos conocidos como Afro Thunder o Boris 'The Bear' Knockimov. De entre los novatos brillan con luz propia algunos personajes famosos como el jugador de la NBA Shaquille O'Neal y el 'Rey del Pop' Michael Jackson (por fin podremos colorear su blanca tez con unos preciosos tonos morados). La otra gran novedad es que ahora existen hasta tres niveles del medidor Rumble (las letras que aparecen a medida que conectamos golpes), y si se activa al máximo podremos acabar el combate de un solo soplamocos, lanzando a nuestro rival fuera del ring.

ENTRE LOS NUEVOS BOXEADORES ENCONTRAMOS PERSONAJES FAMOSOS COMO EL JUGADOR DE LA NBA SHAQUILLE O'NEAL Y EL 'REY DEL POP' MICHAEL JACKSON

El resto sigue más o menos igual: un modo Campeonato en el que entrenar a un boxeador con diversas pruebas para hacerlo más fuerte y ágil, unas animaciones faciales muy logradas, hiperrealistas recreaciones de blandegues michelines y protuberancias mamarias... En fin, que *Round 2* es tan bueno como *Ready 2 Rumble*, aunque unas cuantas novedades más le hubieran sentado como un guante.

EL TRAJE DE LOS DOMINGOS

Uno de los toques más originales de *Ready 2 Rumble: Round 2* son los extras especiales que aparecen según la fecha indicada por el reloj interno de la Play 2. Así, en fiestas señaladas del calendario como Halloween, Navidad o San Valentín aparecerán nuevas indumentarias y lonas con decoraciones características. Pese a todo, desde Planet podemos confirmar que por fortuna el 23 de febrero no sale Afro Thunder con una pistola en la mano, bigote, tricornio y gritando "¡¡Todo el mundo al suelo!!".



ARRIBA

- TRAJES ESPECIALES SEGÚN LA FECHA
- HACER UN LIFTING A MICHAEL CON LOS PUÑOS
- IDEAL PARA DOS JUGADORES

ABAJO

- SIN DEMASIADAS NOVEDADES
- UN PELÍN SENCILLOTE
- FALTAN ALICIENTES A LARGO PLAZO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 

Abajo: No te preocupes si tropiezas con algún inglés por el camino. ¡Que no hubieran dejado ellos el submarino atómico en el peñón de Gibraltar!

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

LEYENDA URBANA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CARRERAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ANGEL STUDIOS**
EDITOR	**ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**10.490 PESETAS**

A su nivel más elemental, este atractivo *Midnight Club* es una mezcla entre *Test Drive* (carreras ilegales con apuestas) y *Driver* (trepidantes persecuciones con la policía como invitada de vez en cuando) con una factura técnica que sin deslumbrar (los tonos de color, pese a que todo el juego se desarrolle de noche, son más pastelosos que la tarta de boda de Pavarotti), muestra gigantescos entornos sólidos y detallados y buenos reflejos y efectos de luz. Nuestra misión como pobre taxista en busca de un sobresueldo consiste en circular por Londres o Nueva York para encontrarnos con otros locos del volante (una pandilla de *freaks* que no tiene nada que envidiar a Paco Porras, Leonardo 'Peluquín' Dantés *and co.*) a fin de enzarzarnos en una batalla sobre ruedas a toda velocidad. En medio de callejuelas con tráfico urbano, (aunque no tan intenso como cabría esperar de un juego de 128 bits, nos enfrentaremos al líder de una pandilla en particular junto a cuatro de sus lacayos incitándolo con una llamada a su móvil tipo *Scary Movie* o buscaremos a nuestros competidores entre los barrios más bajos de la ciudad (esos en los que tiene su hogar Galindo y Jordi Pujol) para desafiarlos a una carrera cara a cara. Ganar no sólo te granjea respeto, sino que en el caso de las carreras mano a mano con otros cabecillas también te reporta un flamante coche nuevo.

NUESTRA MISIÓN CONSISTE EN CIRCULAR POR LONDRES O NUEVA YORK PARA ENCONTRARNOS CON OTROS LOCOS DEL VOLANTE A FIN DE ENZARZARNOS EN UNA BATALLA SOBRE RUEDAS

COHETES DE CUATRO RUEDAS

Es la naturaleza de estas carreras lo que diferencia a *Midnight Club* de la mayoría de los juegos de conducción. Una serie de puntos de destino delimitan cada trazado y los jugadores son libres de elegir su propia ruta particular explorando las múltiples callejuelas de cada una de las dos ciudades. Es cierto que hallar la ruta más conveniente tiene más de prueba y error que de buen criterio (los que hayan bailado un claqué sobre el Dual-Shock después de jugar unas partidas a *Syphon Filter 2* sabrán a lo que nos referimos). Pero el juego nos permite, al condensar la acción en inmensas ciudades cerradas, que nos sintamos más exploradores de las múltiples callejuelas que 'empanados', cual Manuel Fraga en una guardería.

Es una lástima que buscar las carreras y ganarlas una vez que se ha establecido la ruta más veloz se vuelva algo repetitivo, ya que en cada ciudad sólo residen un puñado corto de jefes de pandilla. Ciertas carreras son asimismo de una dificultad imposible, teniendo que depender de los errores de la CPU. Pero aunque este *Midnight Club* no pasará a los anales de los juegos de conducción de PS2, su original concepto y sus modos multijugador le añaden cierta vidilla suplementaria.

ARRIBA
- CONCEPTO ATRACTIVO Y ORIGINAL
- LOS MODOS MULTIJUGADOR
- ENTORNOS URBANOS ENORMES

ABAJO
- DIFÍCIL Y FRUSTRANTE
- ALGO REPETITIVO
- FALTAN MÁS CONTRINCANTES O CIUDADES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN   









N18 Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil 3: Survivor, Fear Effect Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo Guías: Tomb Raider IV(2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

N19 Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previas: Vagrant Story, Chrono Cross Análisis: Medievil 2, Syphon Filter 2, Fear Effect Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz

N20 Especial Resident Evil: Survivor Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters

N21 Especial Feria E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2 Previews: Chase the Express Análisis: Colin McRae 2.0, Tombi 2 Guías: Jedi Power Battles, Medievil 2, Colony Wars: El Sol Rojo

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!







N22 Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2 Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2

N23 Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians

N24 Reportaje: PlayStation 2 y Konami Previews: Legend Of Dragoon, Tenchu II Análisis: Rayman 2, Parasite Eve II, Toca World Touring Cars,Team Buddies Guías: A Sangre Fría, Colin McRae 2.0

N26 Reportaje: Especial El día PS2 Previews: Tomb Raider Chronicles, Medal of Honor Underground Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



RESIDENT EVIL 2 · TOMB RAIDER III · RESIDENT EVIL 3 · GRAN TURISMO 2 · COLIN MCRAE 2.0 · MEDIEVIL 2 · TOMB RAIDER IV

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



¿QUÉ COMPRO ESTAS NAVIDADES?

ANTE LA AVALANCHA DE CARTAS PIDIÉNDONOS CONSEJOS DE CARA A LOS REYES MAGOS, PLANETSTATION TE DA SU LISTA DE LAS MEJORES COMPRAS DEL AÑO DIVIDIDAS POR GÉNEROS. ASIMISMO ENCONTRARÁS UN TOP 10 CON JUEGOS QUE TAMBIÉN HAN DESTACADO, PERO NO POR BUENOS PRECISAMENTE. AUNQUE FALTAN ALGUNOS TÍTULOS QUE ESTARÁN DISPONIBLES EN LAS TIENDAS Y NO HEMOS ANALIZADO AÚN, ESPERAMOS QUE ESTAS PÁGINAS OS ORIENTEN.



BEAT'EM-UP

Aunque el rey de los beat'em-ups, *Tekken 3*, todavía sigue sin tener quien le haga sombra, los juegos de lucha han conseguido dar el golpe este año con gran cantidad y calidad de títulos.



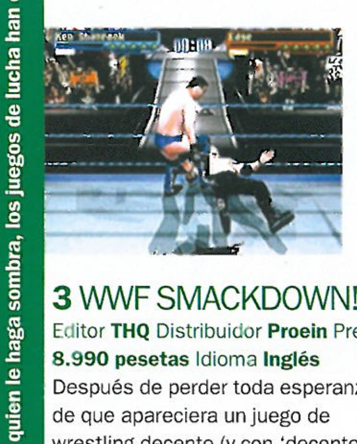
1 JO JO'S BIZARRE ADVENTURE

Editor **Capcom** Distribuidor **Virgin** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Inglés** Sin duda, el beat'em-up en 2D más impresionante técnicamente hablando para PSX, que supera hasta al excelente *Street Fighter Alpha 3*. Siguiendo las aventuras de Jo Jo (protagonista de un manga) combatiremos con la ayuda de los Stands, unas entidades espirituales que potencian las habilidades de nuestro luchador. A destacar el desternillante sentido del humor que impregna hasta el último píxel del juego.



2 STREET FIGHTER EX 2 +

Editor **Capcom** Distribuidor **Virgin** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Inglés** Superior incluso a su tercera parte aparecida en PS2, la penúltima aparición de Ryu y compañía en PSX es un título de obligada referencia para los fanáticos de la serie de Capcom. A un correcto modelado poligonal de los personajes de siempre se le unen interesantes innovaciones (como los acelerados combos Excel) que potencian aún más la tradicional jugabilidad de la saga.



3 WWF SMACKDOWN!

Editor **THQ** Distribuidor **Proein** Precio **8.990 pesetas** Idioma **Inglés** Después de perder toda esperanza de que apareciera un juego de wrestling decente (y con 'decente' nos referimos a que sea más jugable que una competición de parchís con canicas) llegó *Smackdown*. Y con él, llegó el escándalo, las animaciones fluidas, la posibilidad de hacer llaves sin dejarnos los pellejos de los dedos en el mando y, sobre todo, la diversión sin frustración.



4 GUILTY GEAR

Editor **Atlus** Distribuidor **Virgin** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Inglés** Un juego que pasó injustamente desapercibido por ser tildado como 'otro beat'em-up en 2D más'. A pesar de contar con un plantel de personajes limitado, *Guilty Gear* ofrece sprites exquisitamente animados, acertados efectos de luz, una elevada dificultad y la inclusión de golpes como el Destroy, con el que podíamos acabar el combate de una sola pasada, como los limpiamuebles.



5 PSYCHIC FORCE 2

Editor **Taito** Distribuidor **Virgin** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Inglés** Odiado por muchos, amado por el resto (entre ellos aquí unos amigos), hay algo que sin duda se le debe reconocer a este curioso beat'em-up: su originalidad. El juego escapa de la fórmula tradicional 'uno contra uno a ver quién arrea más coces', situando a los participantes en apasionantes combates psíquicos aéreos, con un sabor y una estética manga 100%.

No son raros, es que los programaron así. Este año hemos podido disfrutar con algunos de los títulos más bizarros y extraños que había más allá nuestras fronteras



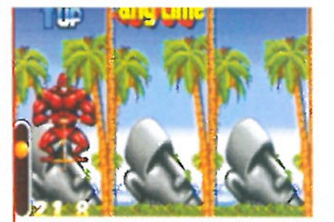
2 MUSIC 2000

Editor **Codemasters**
Distribuidor **Proein**
Precio **8.490 pesetas**
Idioma **Castellano** Gracias a una interfaz muy sencilla y una infinidad de sonidos previamente 'enlatados' podremos componer de forma magistral nuestras propias composiciones musicales con *Music 2000*, un título más cercano a las aplicaciones de PC que a los juegos de PSX de toda la vida. Músicos frustrados, ¡a por él!



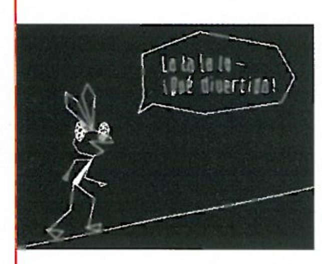
4 INCREDIBLE CRISIS!

Editor **Titus** Distribuidor **Virgin**
Precio **4.990 pesetas**
Idioma **Castellano** Este *increíble* juego narra con mucho humor las desventuras de una familia japonesa el día del cumpleaños de la abuela del hogar. A lo largo de 24 hilarantes pruebas (destruir un gigantesco oso de peluche, escapar de una mantis...) deberemos averiguar cómo acaba esta particular crisis hogareña en un juego lamentablemente algo corto.



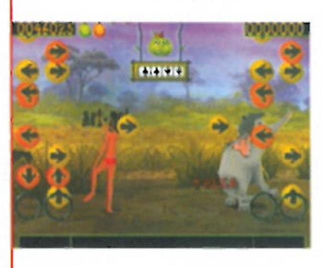
1 BISHI BASHI SPECIAL

Editor **Konami** Distribuidor **Konami**
Precio **6.990 pesetas**
Idioma **Inglés** ¿Qué se puede decir de un juego en el que podremos hacer crecer pelucas a lo afro, lanzar tartas de boda, construir *mazingers* o servir platos en una hamburguesería? Sencillamente, que es la mejor opción para echar unas desenfadadas partidas multijugador y carcajearnos más que con una maratón de episodios de *South Park* presentados por José Manuel Parada en *Cine de Barrio*.



3 VIB RIBBON

Editor **Sony** Distribuidor **Sony**
Precio **3.490 pesetas**
Idioma **Castellano** *PaRappa The Rapper*: rompedor. *UM Jammer Lammy*: insuperable. *Vib Ribbon*: inclasificable. Masaya Matsuura, el genio détrás de estos tres títulos, ha conseguido rizar el rizo con un juego de gráficos cuando menos originales, y una mecánica de juego simple y adictiva: deberemos sortear obstáculos al ritmo de la melodía que queramos, insertando nuestro CD musical preferido.



5 EL LIBRO DE LA SELVA

Editor **Sony** Distribuidor **Sony**
Precio **6.990 pesetas**
Idioma **Castellano** Por fin en nuestro país podemos participar de la fiebre de juegos de baile que azota Japón... desde hace dos años. Y todo gracias a este título, que copia la mecánica del famoso *Dance Dance Revolution* utilizando escenas, personajes y melodías sacados del clásico de Disney. Lástima del bajísimo nivel de dificultad de la versión europea...



AVENTURA

Este año no nos podemos quejar: han vuelto Sir Fortesque y Jill Valentine, Aya Brea ha llegado finalmente a España y *Fear Effect* ha dado un toque original al género aventurero.



1 PARASITE EVE II

Editor **Square** Distribuidor **Acclaim** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Castellano** Aunque perdernos la rolera primera parte fue todo un jarro de agua fría para los aficionados al videojuego español, al menos hemos podido disfrutar de la vaporosa ducha de Aya Brea en el jugoso *Parasite Eve 2*. Quizá no sea la mejor aventura de PlayStation, pero su sobresaliente apartado gráfico pone a este título de Square en el número 1 del género del 2000.



2 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Editor **Eidos** Distribuidor **Proein** Precio **8.490 pesetas** Idioma **Castellano** ¿Qué se puede hacer en la tercera parte de un juego de zombis para mantener el interés del respetable público? Pues sacar a la palestra un supermegazombi con más vidas que un gato y que tenga peor cara que Yola Berrocal recién levantada. El nombre de la criaturita es Nemesis, y él solito ha convertido a *RE 3* en un título imprescindible.



3 MEDIEVIL 2

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **4.490 pesetas** Idioma **Castellano** Si, como nosotros, os morís por los huesos de Sir Daniel Fortesque no os podréis resistir a los encantos de *Medievil 2*. Como toda buena secuela ofrece lo mejor de su predecesor (gráficos gótico-grotescos, ¡esa música!...) junto con nuevos alicientes para los más veteranos (boxeo de ultratumba, poder alternar el manejo del cuerpo y la cabeza de Dan por separado...).



4 FEAR EFFECT

Editor **Eidos** Distribuidor **Proein** Precio **8.990 pesetas** Idioma **Castellano** Entre tanta secuela siempre viene bien un poco de originalidad, y *Fear Effect* la ofrece a raudales. Pocos juegos de PlayStation pueden hacer gala de un argumento tan adulto como el de esta aventura. Lástima que en ciertos momentos dé la sensación de ser más lineal que el discurso de una tiza.



5 TOMB RAIDER CHRONICLES

Editor **Eidos** Distribuidor **Proein** Precio **7.995 pesetas** Idioma **Castellano** Y de la originalidad de *Fear Effect* pasamos al 'clasicismo' (por no decir algo de lo que luego nos arrepintamos) de la señorita Lara Croft que promete aparecer en PSX por última vez (¡ooooh!) pero que no dudamos, tarde o temprano, en verla de nuevo en la pantalla con el esplendor poligonal de PS2 (¡viva la silicona... de los chips!).

ACCIÓN

Si hay un género que destaca en el panorama de PSX del 2000 aparte del de conducción (como de costumbre) es el de la acción. Pocas veces hemos tenido tanta adrenalina junta.



1 DINO CRISIS 2

Editor **Capcom** Distribuidor **Virgin** Precio **6.990 pesetas** Idioma **Castellano** Los chicos de Capcom lo han conseguido: *Dino Crisis 2* nos han hecho olvidar el constante 'quiero y no puedo' de la primera parte para metamorfearse en un tremendo título de acción. Nunca los dinosaurios parecieron tan fieros y reales desde que Ronald Reagan se retiró de la política.



2 SILENT BOMBER

Editor **Bandai/Studio 3** Distribuidor **Virgin** Precio **7.995 pesetas** Idioma **Castellano** Seguramente el título de Bandai que alcanzará más popularidad este año es *Digimon World* pero, desde luego, la auténtica joya videojueguil de la casa es *Silent Bomber*. Con un original desarrollo que bebe de las fuentes clásicas del género arcade y del popular *Bomberman*, *Silent Bomber* es una auténtica maravilla a la que tememos que no se le ha hecho justicia.



3 SYPHON FILTER 2

Editor **989 Studios** Distribuidor **Sony** Precio **6.990 pesetas** Idioma **Castellano** Si te va la acción militarista lo mejor es que acompañes tu cava navideño con un buen *Syphon*. En *Syphon Filter 2* encontrarás más niveles, más modos de juego, más secuencias de vídeo y más resolución de pantalla que en el original. Y por si fuera poco el doblaje es excelente, ya que las voces ahora no parecen sacadas del culebrón de la sobremesa.



4 CHASE THE EXPRESS

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **6.990 pesetas** Idioma **Castellano** Aunque carece de la brillantez técnica de otros títulos, *Chase The Express* nos tiene más conquistados que Ferrero Rocher. ¿Será por su chachi-casposo argumento con pseudo-comunistas rusos típico del cine palomitero de Steven Seagal?



5 STRIDER 1&2

Editor **Capcom** Distribuidor **Virgin** Idioma **Inglés** Precio **7.990 pesetas** Para finalizar la lista nada mejor que este título que ofrece nostalgia y calidad a partes iguales. En este pack de lujo encontrarás al vetusto *Strider*, todo un hito jugable en la historia de las recreativas, y el impactante, aunque corto, *Strider 2*.

CONDUCCIÓN

La PSX ha demostrado este último año que es la plataforma de 32 bits ideal para los juegos de carreras. Los retornos de las sagas más míticas han dejado un sabor de boca excepcional.



1 GRAN TURISMO 2

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **3.490 pesetas** Idioma **Castellano** Un garaje de cerca de 600 coches, multitud de pistas y competiciones, una insuperable sensación de realismo al volante, una factura técnica que exprime al máximo los 32 bits de la PSX y ... ¡no hay que llenar el depósito del coche de gasolina! No hay excusa que valga: ser aficionado a las carreras y no tener este título es pecado mortal.



2 COLIN MCRAE RALLY 2.0

Editor **Codemasters** Distribuidor **Proein** Precio **8.990 pesetas** Idioma **Castellano** Un juego de increíble belleza visual que además ofrece una sensación de velocidad que puede dejar sin habla a más de uno. Además, la variedad de recorridos y competiciones le dotan de una duración mayor que la del recuento de votos de las elecciones americanas. ¿Quieres el mejor juego de rallies (con mucha diferencia) de 32 bits? Pues "trata de arrancarlo, por Dios, trata de arrancarlo, Carlos".



3 DRIVER 2

Editor **GT Interactive** Distribuidor **Infogrames** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Castellano** Aunque a nivel técnico este juego demuestra que llega un momento en que la PSX dice 'basta', a nivel jugable, de ambientación y de argumento la secuela del clásico de Reflections supera claramente a su predecesor y se convierte en una compra imprescindible. Si ya tienes el primero, cómpratelo y si no tienes ninguno de los dos... hazte con ambos.



4 TOCA WORLD TOURING CARS

Editor **Codemasters** Distribuidor **Proein** Precio **8.990 pesetas** Idioma **Castellano** Los dos primeros *TOCA* eran juegos notables y esta tercera parte los supera de largo. La mejor sensación competitiva vivida en Play con 12 coches dando terroríficos choques en una gran variedad de circuitos de todo el mundo. Además los adversarios son más listos que el mánager musical de Tamara y nos harán sudar sangre para conseguir subir a lo alto del podio.



5 WIP3OUT SPECIAL EDITION

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **4.490 pesetas** Idioma **Castellano**
Si ya tienes *Wip3out*, este juego es bastante prescindible. Pero si la saga de Psygnosis de 'pepinos voladores' te suena a chino no dejes pasar la oportunidad de hacerte con este pack especial que incluye circuitos y naves de las tres entregas de la serie, nuevos modos de juego y la posibilidad de utilizar el control analógico para manejar nuestros estilizados bólidos.

DEPORTIVOS

El rey del fútbol en la Play, *ISS Pro Evolution*, vuelve por sus fueros gracias al buen hacer de Konami, secundado por otro rey, en este caso del skateboard: *Tony Hawk's 2*.



1 ISS PRO EVOLUTION

Editor **Konami** Distribuidor **Konami** Precio **9.490 pesetas** Idioma **Castellano** Con sus nombres falsos, sus pésimos comentarios en castellano y su escasa base de datos como únicos aspectos criticables, la joya de Konami alcanza prácticamente la perfección a la hora de transmitir a un playstationero la emoción, tensión y diversión de un partido de fútbol. Sublime aspecto técnico y una jugabilidad que le deja a uno más enganchado al Dual Shock que el Super Glue 3.



2 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Editor **Activision** Distribuidor **Proein** Precio **8.490 pesetas** Idioma **Inglés** Aunque no te guste el *skate*, este juego te apasionará si le dedicas algo de atención. No sólo por su fabuloso motor 3D, sus atractivos entornos donde poder *monopatinear* hasta cansarte y su enorme ritmo de juego y jugabilidad... es que gracias a su editor de *skaters* y pistas, y su gran cantidad de personajes y trucos este juego es realmente infinito.



3 KNOCKOUT KINGS 2000

Editor **EA** Distribuidor **EA** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Castellano** El mejor simulador de boxeo de PSX llega de la mano de EA Sports. La plantilla de boxeadores es impresionante (incluyendo viejas glorias de los guantes), las animaciones y el modelado de personajes es de lo mejorcito visto en Play, la jugabilidad mezcla con tino la simulación y el arcade, y hay opciones para todos los gustos.



4 INTERNATIONAL TRACK&FIELD 2000

Editor **Konami** Distribuidor **Konami** Precio **9.490 pesetas** Idioma **Inglés** La puesta al día en 32 bits de la mítica saga destroza-mandos y rompe-falanges, a pesar de no incluir grandes innovaciones, es uno de los juegos más divertidos para 4 jugadores y además presenta un aspecto visual más que notable. Ideal para disputar unas Olimpiadas sin salir de casa y además vacilar de músculo y fuerza a la hora de aporrear los botones.

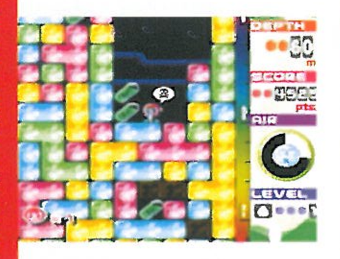


5 NBA LIVE 2000

Editor **EA** Distribuidor **EA** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Castellano** De acuerdo: es el juego de baloncesto NBA más típico y recurrente, pero desde luego tiene la jugabilidad y la calidad necesaria como para convertirse en el mejor de su clase para PSX. Además, podremos echarnos unos partidillos contra Michael Jordan y dispondremos de una base de datos más completa que el archivo fotográfico sobre Angelina Jolie que guarda bajo siete llaves nuestro redactor Seed.

PUZZLES

Lo que realmente da que pensar es por qué cada vez hay menos juegos de los de estrujarse las meninges para nuestra veterana PlayStation. Y lo que es peor: el incierto futuro en 128 bits.



2 MR. DRILLER

Editor **Namco** Distribuidor **Sony**
Precio **4.990 pesetas**
Idioma **Inglés** Ingredientes de *Mr. Driller*: un señor tan bajito que la cabeza le huele a pies, un taladro, miles de bloques de colores, y la condenada 'fórmula del vicio' que Namco imprime a todos sus títulos. Esto es todo lo que se necesita para quedar completamente enganchado a uno de los juegos que más furor (con mayúsculas) ha causado en Japón.



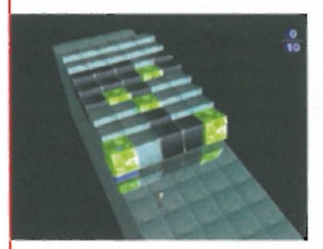
4 MAGICAL DROP III

Editor **Swing!** Distribuidor **Virgin** Precio **5.990 pesetas**
Idioma **Castellano**
Una saga veterana pero con menos nombre que otros pesos pesados como *Tetris* o *Bust-a-Move* llega estas Navidades a PSX. Aparte de su alto grado de adicción, el principal atractivo de esta nueva entrega de *Magical Drop* es la enorme cantidad de modos de juego que trae (incluido una especie de juego de tablero) repartidos en dos CDs (*MD III* y *MD +1*).



1 MS. PAC-MAN MAZE MADNESS

Editor **Namco** Distribuidor **Sony**
Precio **6.990 pesetas**
Idioma **Castellano** Si los juegos de puzzles se caracterizan porque 'hay que darle al coco', éste se lleva la palma a la fuerza. La aparición de la señora comecocos en PSX, Ms. Pac-Man, además de ser original y técnicamente muy correcto, conseguirá mantener completamente enganchados a los fans de estos títulos gracias a su terrible grado de adicción.



3 KURUSHI FINALS

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Castellano**
Al igual que su primera parte, en *Kurushi Finals* deberemos pensar rápidamente para evitar que un conjunto de bloques acabe aplastando a un pobre señor suspendido sobre una plataforma en medio del vacío. A destacar sus múltiples modos de juego y la magna banda sonora.



5 LANDMAKER

Editor **EON** Distribuidor **Acclaim** Precio **4.490 pesetas**
Idioma **Castellano**
No es el mejor de lo que ha salido este año, pero tampoco es lo peor: simplemente, es de lo poquísimo que ha salido este año. *Landmaker* nos propone disparar desde la parte inferior de la pantalla bloques de diversos colores, que podremos unir para formar edificios o hacer estallar para dejar campo libre. La mecánica recuerda mucho a otro clásico de la casa desarrolladora Taito: *Bust-a-Move*.

SHOOT'EM-UP

Al cierre del número aún no habíamos recibido tres títulos que podrían variar ostensiblemente el ránking: El Mundo nunca es suficiente, *Medal Of Honor: Underground* y *Alien: Resurrección*.



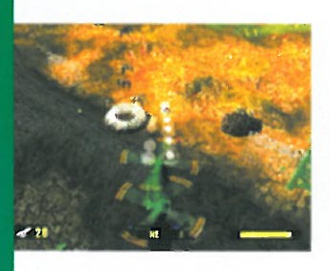
1 MEDAL OF HONOR

Editor **Dreamworks** Distribuidor **Electronic Arts**
Idioma **Inglés** Precio **3.990 pesetas**
El primer puesto de la lista lo tenía que ocupar el, hasta el momento, shoot'em-up con la ambientación más lograda de PSX. Con *Medal Of Honor* sentirás que realmente estás inmerso en la Segunda Guerra Mundial y que te estás enfrentando a fríos y calculadores nazis que 'piensan' por si mismos. Su segunda parte, *Medal Of Honor: Underground*, nos introducirá en las peripecias de la *resistance* francesa.



3 QUAKE II

Editor **Activision** Distribuidor **Proein**
Idioma **Inglés**
Precio **8.990 pesetas** El mito de PC tiene en PlayStation una más que digna traslación. Las características de este gran título son un motor gráfico suave y rápido, unos efectos de luz de ensueño y una dificultad que hace que, comparado con jugar con *Quake II*, dormir en un colchón de fakir sea el no va más del relax..



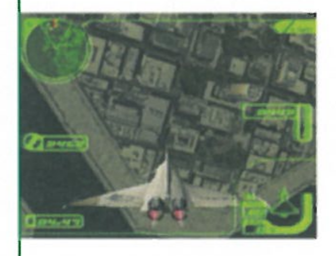
5 ARMY MEN: AIR ATTACK

Editor **3DO** Distribuidor **Virgin** Idioma **Castellano** Precio **3.990 pesetas** La saga *Army Men* no se ha destacado precisamente por dar demasiadas alegrías a los usuarios, pero *Air Attack* es la excepción que confirma la guerra. Con un planteamiento parecido a los simuladores de guerra de la saga *Strike*, pero con un aire mucho más desenfadado, este juego promete horas y horas de diversión a los mandos de un ultradestructivo helicóptero de juguete. Mención especial para el *picante* modo de dos jugadores.



2 GHOUL PANIC

Editor **Namco** Distribuidor **Sony**
Idioma **Castellano**
Precio **6.990 pesetas** A falta de *Time Crisis Titan*, este año los propietarios de una pistola de luz deberán conformarse con *Ghoul Panic*, que no es moco de pavo. Aunque, en lo que respecta a la mecánica, este título parece una fotocopia de *Point Blank* (no, Ana Rosa Quintana no colaboró en su programación), hay que reconocer que sus gráficos poligonales son mucho más vistosos y que el modo Historia está muy trabajado.



4 ACE COMBAT 3

Editor **Namco** Distribuidor **Sony**
Idioma **Castellano** Precio **7.990 pesetas** Aunque salvajemente cercenada respecto a la versión japonesa, la edición europea conserva suficientes alicientes para hacerse con ella. A sus evidentes virtudes gráficas hay que añadirle un elevado componente de adrenalina en la acción que lo aleja bastante de esos soporíferos simuladores de PC que son capaces de dormir hasta Juan Valdés tras tomarse tres cafés expresos.

RPG El punto negro del catálogo PlayStation de este año. A las 'espantadas' de joyas como *Star Ocean 2* o *SaGa Frontier II* hay que sumar la imperdonable ausencia de *Chrono Cross*.



1 GRANDIA

Editor **Ubi Soft** Distribuidor **Ubi Soft** Precio **7.995 pesetas** Idioma **Inglés**
Por fin los amantes de los RPGs más clásicos pueden disfrutar en PlayStation (en inglés, eso sí) de este maravilloso juego de rol que en su día programó Game Arts para Saturn. Os aseguramos que es difícil encontrar unos personajes más memorables, un desarrollo más mágico y absorbente y un sistema de combate más intuitivo que en esta joya rolera.



3 LEGEND OF LEGAIA

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **4.990 pesetas** Idioma **Castellano**
No es que el juego de Contrail sea la gran maravilla del año pero su excelente traducción, su ajustado precio, su atractivo sistema de combate y su adictivo desarrollo suponen suficientes encantos para aquellos roleros que deseen disponer de un RPG con muchas horas de juego y que no obligue a utilizar el diccionario de inglés.



5 VANDAL HEARTS II

Editor **Konami** Distribuidor **Konami** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Castellano** A pesar de que en este título predomina el aspecto estratégico sobre el puramente rolero, como la cosa esta muy mal al respecto no podemos olvidarnos de él. Otra trama político-sentimental-culebronera de las que crean afición sirve de marco a una buena colección de batallas ideales para poner a prueba nuestras dotes de Napoleón.



2 VAGRANT STORY

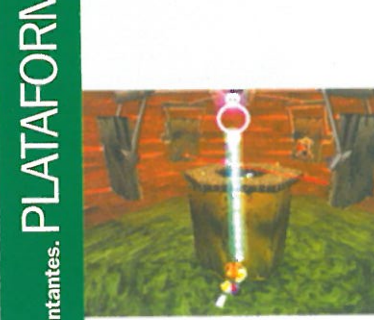
Editor **Square Europe** Distribuidor **Acclaim** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Inglés** Una maravilla más de Square que escapa de la asociación a un género concreto (¿aventura? ¿action-RPG?) y presenta el mejor apartado técnico visto en 32 bits. Con una historia y personajes deslumbrantes, y uno de los sistemas de combates más profundos de los RPGs (aunque puede frustrar al más impaciente) este título es uno de aquellos juegos únicos por los que merece la pena comprarse una Play.



4 SUIKODEN II

Editor **Konami** Distribuidor **Konami** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Castellano** La segunda parte del viejo RPG de Konami basa su atractivo en su excelente historia sobre guerras entre reinos enfrentados, su multitud de personajes jugables y su original sistema de combate. Aunque el aspecto técnico de este título podría estar más trabajado y la traducción española causa momentos de sonrojo, este juego es muy recomendable para los amantes al rol más clásico.

PLATAFORMAS Lo No hay duda: éste ha sido *El Año del Dragón* para las plataformas, un género que, lamentablemente, cada vez cuenta con menos representantes.



2 RAYMAN 2

Editor **Ubi Soft** Distribuidor **Ubi Soft** Precio **6.995 pesetas** Idioma **Castellano**
El saltador sin piernas, aunque ha tardado lo suyo, ha llegado a tiempo (antes de que la PlayStation pase a ser un mero recuerdo junto a la Super Nintendo, la Saturn o los cassettes de chistes de Arévalo) para realizar un espectacular retorno. Una buena opción de compra gracias a sus enormes y coloristas niveles, la variedad de acciones de Rayman y un exquisito doblaje al castellano.



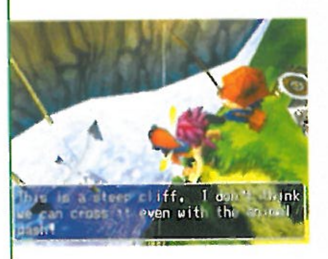
4 EL PATO DONALD

Editor **Ubi Soft** Distribuidor **Ubi Soft** Precio **6.995 pesetas** Idioma **Castellano**
Y más plataformas lineales. *El Pato Donald* apuesta por una jugabilidad tipo *Crash Bandicoot*, con caminos prefijados y con nulas posibilidades de exploración, algo que no le hace ninguna falta, ya que a unos niveles bien estructurados le suma una jugabilidad clásica y el carisma del patoso más famoso y entrañable de los dibujos animados.



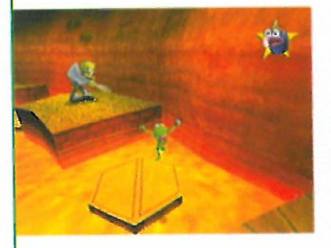
1 SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **6.990 pesetas** Idioma **Castellano**
Les ha costado tres entregas, pero al fin los señores de Insomniac han conseguido crear el mejor juego de plataformas 3D para 32 bits. Además de tener una parte técnica insuperable, incorpora montones de mini-juegos, así como la posibilidad de controlar cinco personajes distintos, cada uno con sus correspondientes niveles.



3 TOMBI 2

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **4.990 pesetas** Idioma **Castellano** Y otro retorno, no menos esperado que los anteriores, es el del 'loco del pelo rosa': Tombi, que continúa su particular odisea contra los cerdos en un lineal mundo 3D. Además de saltar, nuestro troglodita preferido (junto con algún que otro presidente de fútbol) esta vez deberá enfrentarse con unos puzzles realmente complicados, repartidos a lo largo de más de 100 misiones.

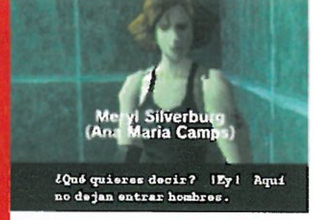


5 TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **4.995 pesetas** Idioma **Castellano**
Un aceptable clónico de *Spyro*, con los teleñecos como protagonistas principales. En la verrugosa piel de Robin, sobrino de Gustavo, tendremos que explorar grandes (y en ocasiones, sosos) entornos 3D para salvar a los entrañables muñecos televisivos, ahora convertidos en monstruos clásicos (imaginaos un impagable cruce entre Gonzo y el conde Drácula...).

PLATINUM

En el 2000 quizá no han aparecido tantos clásicos incontestables como en otros años, pero sí que se han puesto a disposición del público auténticas joyas atemporales a buen precio.



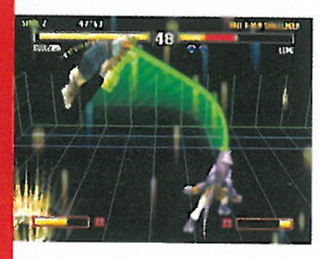
1 METAL GEAR SOLID

Editor **Konami** Distribuidor **Konami** Precio **3.990 pesetas** Idioma **Castellano** ¿Qué se puede decir a estas alturas de *Metal Gear Solid*? En pocos juegos hemos tenido la sensación de vivir una vida paralela tan intensamente como en esta obra maestra. Si no quieres disfrutar del mejor argumento visto en PlayStation, de unos gráficos que quitan el hipo y de unos personajes que derrochan carisma, ¿para qué te has comprado la PSX?



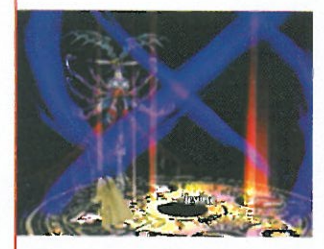
3 SILENT HILL

Editor **Konami** Distribuidor **Konami** Precio **3.990 pesetas** Idioma **Castellano** El juego más terrorífico de PlayStation, al fin en versión rebajada para provocar más apretujones navideños de intestinos que el año en que se estrenó el videoclip *Thriller* y sacaron al mercado el polvorón de fabada. *Silent Hill* quizá no alcance las cotas de acción de la serie *Resident Evil*, pero sin duda tiene una ambientación mucho más inquietante.



5 BLOODY ROAR 2

Editor **Hudson** Distribuidor **Virgin** Precio **2.990 pesetas** Idioma **Inglés** Como este año los lanzamientos en el campo del la lucha 3D no han sido muy boyantes que digamos, os queremos refrescar la memoria sobre el estupendo *Bloody Roar 2*, de jugabilidad menos profunda que un *Tekken* pero con una adicción y unos gráficos sobresalientes. Con este juego podréis sacar de vuestro interior a ese lobo, león o leopardo que lleváis dentro y dejar por unos momentos vuestra actividad como hombres-marmota tan típica de los periodos de vacaciones.



2 FINAL FANTASY VIII

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **3.990 pesetas** Idioma **Castellano** A falta de *Final Fantasy IX* siempre queda la opción de hacerse con la octava parte de la saga a buen precio. Ya que nos quedan unas líneas libres y que estamos hablando de juegos de rol nos gustaría enviar desde aquí un cordial mensaje navideño a Square Europe: ¡Cómo &%$# puede ser que no haya salido al mercado español el magnífico *Chrono Croooooooooooooss*!



4 DRIVER

Editor **GTI** Distribuidor **Infogrames** Precio **3.990 pesetas** Idioma **Castellano** Si no te alcanza el presupuesto para su estupenda secuela o ya la tienes y te has quedado con ganas de más, hazte ya mismo con el juego original. Puede que en el primer *Driver* no se puedan realizar misiones a pie, pero la jugabilidad sigue siendo sublime y el entorno gráfico es más sólido que en la segunda parte. De vosotros, no dejaríamos este juego en punto muerto.

PS2

Por fin los tenemos. Y aunque no han supuesto la revolución que algunos esperaban en sus pantallas, los primeros títulos de PS2 apuntan ya muuuy buenas maneras.



2 TIMESPLITTERS

Editor **Eidos** Distribuidor **Proein** Precio **10.490 pesetas** Idioma **Castellano** Pocos shoot'em-ups en primera persona hay tan divertidos como este *TimeSplitters*. A un apartado técnico impecable (no en vano, detrás de su desarrollo se encuentra gente vinculada al mítico *Goldeneye* para N64) se le suma un peculiar sentido del humor, evidente en niveles como en la mansión en que tendremos que acabar a tiro (en la cabeza) limpio con todos los caricaturescos zombis que la infestan.



4 SMUGGLER'S RUN

Editor **Rockstar Games** Distribuidor **Proein** Precio **Por confirmar** Idioma **Castellano** Nuestro objetivo es emular a un contrabandista mientras pasa dudosas mercancías en fronteras estatales. Por supuesto, deberemos esquivar a las fuerzas del orden y del buen rollo, que no parecen estar muy dispuestas a colaborar con nuestro enriquecimiento personal, en unos enormes escenarios plagados de desniveles y toda suerte de obstáculos.



1 DEAD OR ALIVE 2

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **9.990 pesetas** Idioma **Castellano** Por fin *Tekken* ha encontrado la horma de su zapato gracias a la aparición de las bellas señoritas (y patéticos señoritos) de este magnífico beat'em-up. Una innovadora jugabilidad, combates a una velocidad de vértigo, espectaculares contraataques y combos por parejas y más senos que en un libro de trigonometría. Sencillamente, imprescindible.



3 RIDGE RACER V

Editor **Namco** Distribuidor **Sony** Precio **9.990 pesetas** Idioma **Castellano** El modo a dos jugadores es muy triste y los circuitos son muy parecidos pero... ¿y qué? La PlayStation 2 cuenta por fin con el *Ridge Racer* más espectacular gráficamente hablando, acompañado de la irresistible jugabilidad, la magnífica sensación arcade y el 'pique' constante propios de la saga, que harán que creamos tener una auténtica recreativa en casa.



5 TEKKEN TAG TOURNAMENT

Editor **Namco** Distribuidor **Sony** Precio **9.990 pesetas** Idioma **Castellano** El que debería haber sido la estrella del lanzamiento ha sido el principal estrellado, a causa de una nefasta conversión PAL que ha ralentizado el juego hasta extremos (casi) injugables. Aun así, los fanáticos de *Tekken* encontrarán en éste todo lo que ha hecho famosa a la saga: la jugabilidad de siempre, mejorables combates por parejas, 38 personajes seleccionables y una calidad gráfica insuperable hasta la fecha.

LA LISTA NEGRA

Estos juegos o bien han defraudado todas las expectativas puestas en ellos, o su exigua calidad técnica y jugable los hace especialmente evitables



1 RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Editor **Eidos** Distribuidor **Proein** Precio **8.990 pesetas** Idioma **Inglés** Ni siquiera en las pesadillas más anfetamínicas de Shinji Mikami, creador de la saga *Resident Evil*, habría aparecido este horroroso *Survivor*. El juego mezcla la mecánica de los *shooters* en primera persona, la ambientación *Resident*, unos píxeles como puños y una patilla que ni Lobezno con la Gillete estropeada para dar vida (aunque merezca la muerte) a la mayor decepción de la temporada.



3 LOS PICAPIEDRA BEDROCK BOWLING

Editor **South Peak** Distribuidor **Ubi Soft** Precio **4.995 pesetas** Idioma **Castellano** Un juego que, más que estar ambientado en la Edad de Piedra, nos sitúa en la Edad del Peñazo, debido a su incomprensible y ridícula mecánica. Es una especie de simulador de bolos con toque de conducción (?) en el que, en un alarde de imaginación sin precedentes, los desarrolladores han ideado un innovador sistema: derribar los palos a bordo de gigantescos tazones de *Chococrispies*. Hay que verlo para reírlo.



5 SUPERBIKE 2000

Editor **EA** Distribuidor **EA** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Castellano** Sirva esta muestra para ver el lamentable nivel medio de los simuladores de motociclismo en PlayStation. Al parecer el número de ruedas es inversamente proporcional a la calidad de un juego, porque no se explica que haya tan buenos juegos de coches y atentados gráfico-injugables como éste en el caso de las motos.



2 SUPERMAN

Editor **Titus** Distribuidor **Virgin** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Castellano** Auténtico atentado con alevosía y nocturnidad a uno de los más míticos superhéroes del cómic. La peor aventura (con mucha diferencia) de PSX, con una jugabilidad absurda, un aspecto técnico deleznable y un irreconocible Superman que sufre humillaciones como tener que ponerse un traje de buzo, volar con menos garbo que una avestruz reumática y lucir uno de los 'modelados' poligonales más horrorosos vistos por el ojo humano.



4 SOUTH PARK: CHEF LUV'S SHACK

Editor **Acclaim** Distribuidor **Acclaim** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Inglés** La película es genial, la serie televisiva es un cachondeo, pero lo que son los juegos de PSX de *South Park*... De entre todas las castañas basadas en las aventuras de Cartman y compañía la más abominable es este infumable simulador de concurso con una realización técnica de hace décadas, unos minijuegos cochambrosos a más no poder y unas preguntas en inglés indescifrables para quien no sea *yankee*.



6 BARBIE CABALGA Y JUEGA

Editor **Sony** Distribuidor **Sony** Precio **3.990 pesetas** Idioma **Castellano** *Barbi-túricos* es lo que hace falta tomar antes de enfrentarse con este... juego (un momento generoso que hemos tenido). Gracias a esta muñeca cabalgaremos por paisajes grabados en vídeo. La mecánica de juego es muy sencilla: 1) Ir a la izquierda 2) Ir a la derecha 3) Apagar la consola y hacer algo más productivo.



8 MILLE MIGLIA

Editor **SCI** Distribuidor **Proein** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Castellano** Un juego que demuestra que en el terreno de la conducción la PSX es capaz de lo mejor... y lo peor. Con unos tiempos de carga de la época de Spectrum, este título presenta coches de los años 50 capaces de acercarse sin problemas a la velocidad de la luz en unas carreras que no admiten la derrota: basta con pulsar eternamente el acelerador ahorrándose molestias como negociar las curvas o frenar. Mención especial para su tremenda traducción al ¿castellano?.



10 ROADSTERS

Editor **Titus** Distribuidor **Virgin** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Castellano** Titus vuelve a la carga demostrando sus 'buenas' maneras en los juegos de carreras. Si la versión de N64 de *Roadsters* era bastante aceptable, en PSX la cosa degeneró terriblemente. Motor 3D en ralentizado perpetuo, diseños de los coches propios de un alumno de preescolar, pop-up que hace aparecer montañas enteras de la nada y música para destrozar los oídos del más pintado, en un título lamentable.



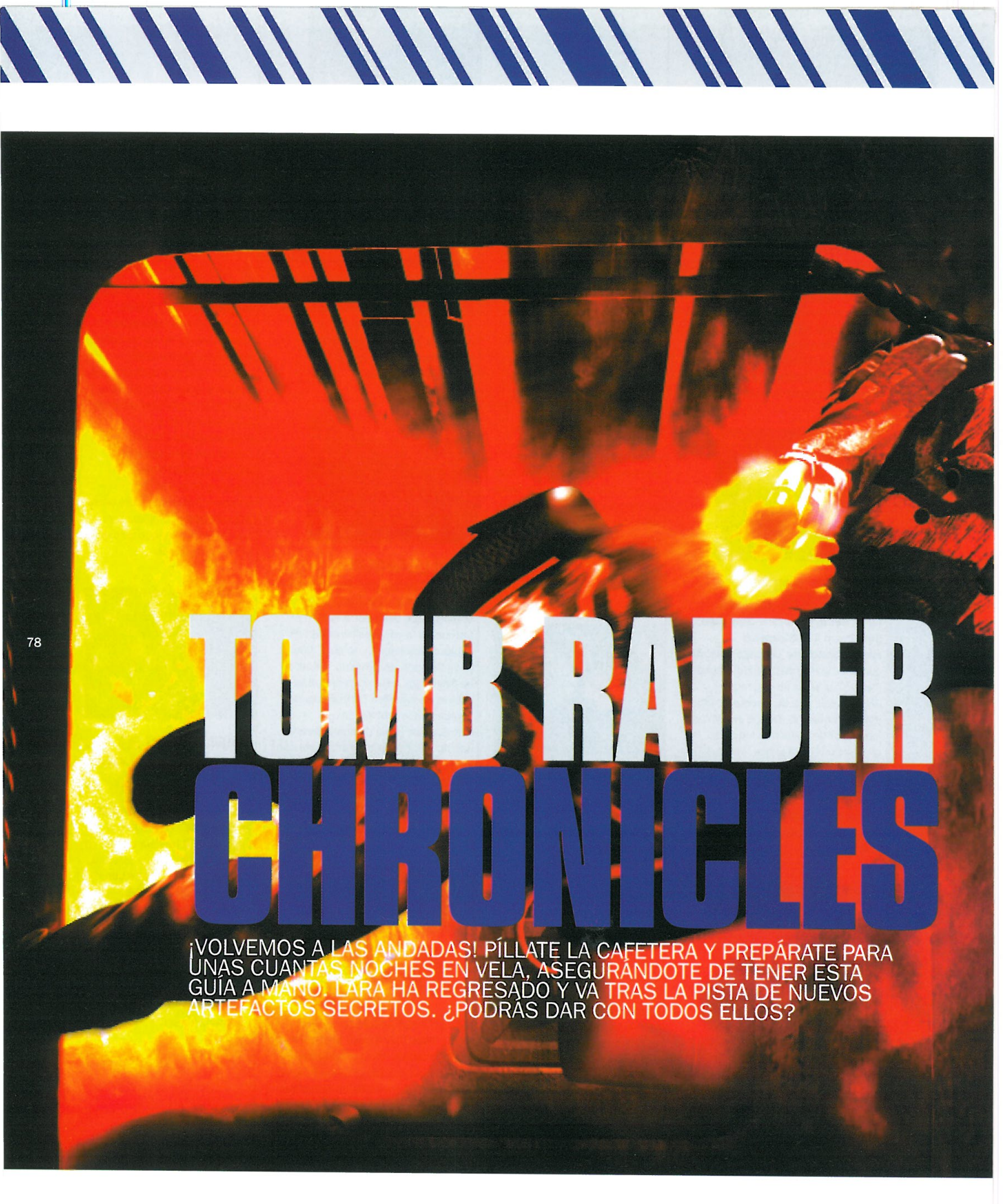
7 HUGO 2

Editor **ITE Media** Distribuidor **Infogrames** Precio **7.990 pesetas** Idioma **Castellano** El abanderado de los petardos del videojuego ha tenido también este año su momento de gloria. ¿Qué decir de este juego que no se haya dicho ya en el manual para programadores *Cómo no se debe hacer una castaña pilonga jugable*? Pues únicamente que el troll amenaza con una tercera parte (los afortunados ingleses ya disponen de ella) que se cierne sobre nuestro país...



9 ARMY MEN 3D

Editor **3DO** Distribuidor **Virgin** Precio **7.490 pesetas** Idioma **Inglés** Éste fue el título que inició la interminable y pesadillesca saga de 3DO basada en los famosos soldados de plástico que causan furor en Estados Unidos. Ninguno de sus sucesores has sido capaz de superar (por lo bajo) su despreciable aspecto técnico y su imposible jugabilidad. Una auténtica tortura visual y jugable que en mala hora triunfó en ventas en el país de Charlton Heston.



TOMB RAIDER CHRONICLES

¡VOLVEMOS A LAS ANDADAS! PÍLLATE LA CAFETERA Y PREPÁRATE PARA UNAS CUANTAS NOCHES EN VELA, ASEGURÁNDOTE DE TENER ESTA GUÍA A MANO. LARA HA REGRESADO Y VA TRAS LA PISTA DE NUEVOS ARTEFACTOS SECRETOS. ¿PODRÁS DAR CON TODOS ELLOS?



1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.995 PESETAS**

Mientras otros no pararán de dar vueltas, los lectores de *PlanetStation* lo tendrán muy fácil con nuestra guía para no perderse en las curvas y recovecos tanto de los laberintos... como de la sinuosa protagonista de este juego.

LA HISTORIA DE ANDREA

NIVEL 1 CALLES DE ROMA

Empezarás ante la puerta que da al área de bastidores. Entra y sube por la caja junto a la carretilla elevadora. Salta a la siguiente plataforma y corre hasta el final. Pasa con un salto corto a la siguiente plataforma. Corre a través de la entrada y sigue el corredor hacia la siguiente sala. Hay dos torres de andamiaje que te cortan el paso. Deberás pasarlos saltando. Con dos brincos cortos en diagonal bastará.

Entra en la siguiente sala y da un salto largo medido hacia el otro lado. Deberás agarrarte a la plataforma para llegar. Si caes, puedes usar la caja para volver a subir. Sigue la pasarela y cruza con un salto lateral hacia la salida. Ve andando al borde de la plataforma, salta recto hacia arriba y agárrate a las barras. Cruza el hueco avanzando colgado y suéltate al otro lado. Sube por la escalera.

Una vez arriba, sube torciendo la esquina y déjate caer al suelo. Gatea por debajo del hueco y sigue adelante hacia el final del pasadizo. Baja con una voltereta a la sala. Corre al otro extremo de la pasarela y tira de la palanca para abrir la puerta. Sigue el corredor hacia una gran sala. Súbete a las cajas del final y cruza de un salto hasta la laguna. Nada hasta el agujero, sigue el pasadizo y ve nadando a la siguiente sala. Ve andando por el corredor hasta llegar a la cuerda floja. Anda a lo largo de ella y entra en la sala de las estanterías.

SECRETO 1: Puedes empujar los estantes de esta sala para dejar algunos ítems al descubierto. Detrás de uno de ellos hay una sala secreta que contiene, claro, el primer secreto.

Cruza esta área y sal por el otro lado. Ahora estará en una zona en la que ya has estado. Esta sección no tiene nada más, así que vuelve afuera y tira por el primer desvío a la derecha al área de la fuente.

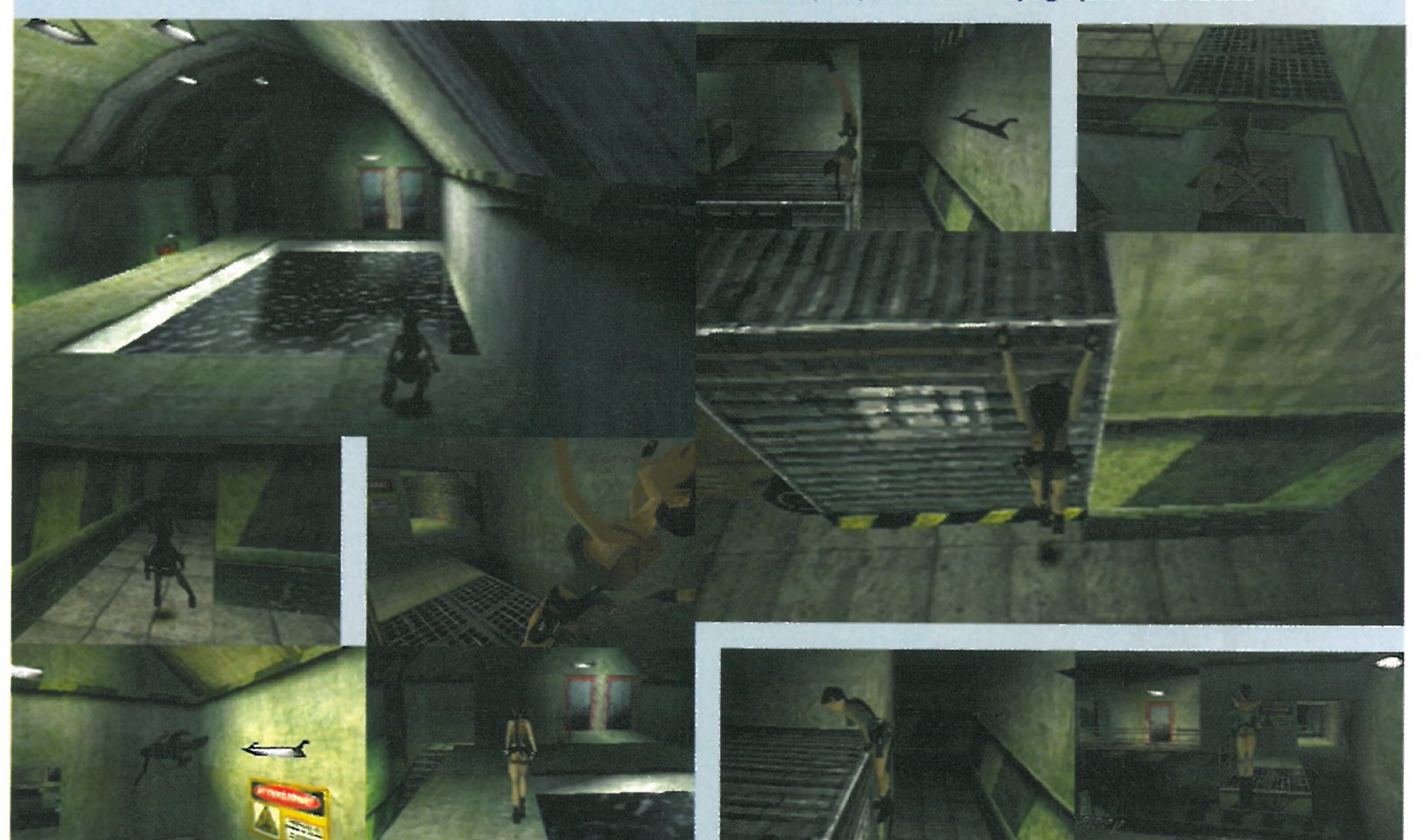






LARA LA ACRÓBATA

Lara puede realizar un buen número de movimientos. Vas a tener que dominarlos todos para poder acabarte el juego. ¡Échales un vistazo!



SUBIR

El botón de acción (×) tiene muchos usos. Te permite subir a una plataforma elevada, subir por escaleras o encaramarte a plataformas.

SUBIDA ESPECIAL

Lara puede hacer una flexión acrobática. Se realiza haciendo lo mismo que al subir como siempre (× + ↑), sólo que aquí además tienes que aguantar R1. No sirve para nada, pero queda tope fardón.

DESPLAZARSE COLGANDO

Cuando estés agarrado a un saliente, puedes desplazarte a lo largo de él pulsando ← o →. Debes mantener pulsado × todo el rato.

AVANZAR COLGADO

Si ves unas barras arriba, normalmente puedes cruzarlas balanceándote. Da un salto en vertical y aguanta ×. Lara se agarrará a ellas. Pulsa ↑ o ↓ para columpiarte cual mico por ellas.

BUCEAR

Lara puede bucear en las lagunas. Esto es de especial utilidad cuando tienes que nadar un buen trecho, ya que buceando llegas más lejos. Ponte junto al agua, o bien corre hacia ella, y pulsa ↑ + ■ + R1 (todos juntos).

ANDAR

Mantén pulsado R1 mientras te mueves. Esto hará que Lara camine. Cuando caminas no te puedes caer por los bordes.

RETIRARSE

Pulsa ↓ para realizar un pequeño salto hacia atrás. Esto resulta muy útil cuando necesitas poner algo de espacio entre ti y un oponente.

SALTO ESTÁNDAR

Sólo has de pulsar ↑ + ■ (salto) para avanzar una corta distancia pegando un brinco.

SALTO LARGO

Para ejecutar el salto largo o en carrera, pulsa ■ mientras corres para saltar más lejos.

SALTO LARGO MEDIDO

Esto es vital si has de saltar un abismo; no querrás hacerlo a destiempo y pegártela, ¿no? Ve andando (aguanta R1) hasta el borde mismo de la plataforma. Da un toque hacia atrás. Ahora tira hacia delante y, un instante después, pulsa ■. Lara efectuará un salto largo desde el mismo borde de la plataforma.

SALTO CON AGARRÓN

A veces la plataforma estará demasiado lejos para saltar sobre ella, de modo que deberás asirte al borde y auparte. Tras haber saltado, pulsa y aguanta ×.

VOLTERETA LATERAL

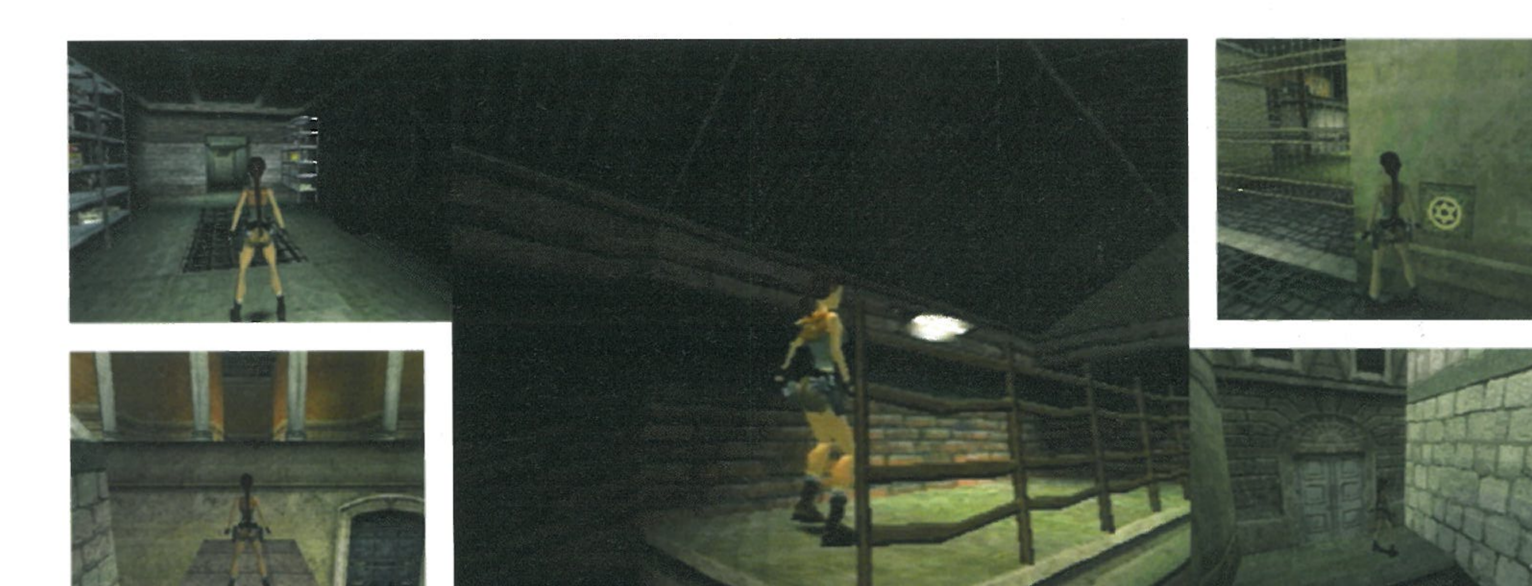
Pulsa ■, y ← o → una fracción de segundo después. Las dos pulsaciones de los botones se han de realizar muy seguidas. El movimiento no siempre funciona si pulsas ambos botones a la vez, así que practica y aprende a calcular el momento justo.

VOLTERETA HACIA ATRÁS

Se hace igual que la voltereta lateral, sólo que ahora debes pulsar ↓ en lugar de ← o →.

VOLTERETA HACIA ATRÁS CON INVERSIÓN

Pulsa ● (rodar) mientras realizas una voltereta hacia atrás. Esto hará que Lara mire al otro lado cuando toque suelo.



Mata al perro. Gira a la derecha y sigue el pasadizo hacia la máscara de la pared. Tira de la palanca y regresa a la fuente. La palanca habrá hecho subir la compuerta de la siguiente sección. Sal de esta zona y tuerce a la derecha. No pises las baldosas oscuras. Ve más allá del follaje y tira de la palanca. Del agujero saldrán volando un montón de murciélagos; corre de vuelta a la luz para deshacerte de ellos. Las baldosas oscuras han subido para formar una plataforma elevada. Ahora puedes subir al siguiente nivel.

Sigue las rampas hacia el área de las sillas y sube al saliente del final. Déjate caer al corredor de debajo. Puedes disparar contra las ventanas de esta zona para llegar a los ítems. Una de las ventanas conduce a otro corredor. No vaya por ahí todavía, pero toma nota para más adelante. Baja las escaleras y elimina al perro. Cruza la abertura y tira de la palanca. Con esto abrirás el enrejado, consiguiendo un atajo para el resto del nivel. Sube de nuevo a la ventana y da un salto largo medido para salvar el hueco. Gira a la izquierda y sigue las rampas hasta arriba, donde hallarás una llave de oro (Gold Key). Recógela y vuelve abajo. Gira a la izquierda y sube la siguiente serie de rampas. Ahora podrás mirar desde arriba el área de la fuente. Salta al toldo y hazte con las bengalas (Flares). Debajo de ti hay un perro; tírate y mátalo. Usa la llave de oro para abrir la puerta cerrada del área de la fuente.

Ve al final del corredor y gírate para mirar a la pared de la izquierda. Hay un hombre con un arma en el balcón que hay al final de la siguiente sala. Saca tus pistolas. Da un salto lateral hacia la sala y dispara sin parar. En cuanto toques suelo, da otro salto lateral para volver al corredor. Ve haciendo esto hasta que el hombre huya. Ve al otro extremo de la sala y tuerce a la izquierda. Baja la rampa y sube a por la llave del jardín (Garden Key). Ahora toma la ruta alternativa y sube por la rampa. Te encontrarás en el sitio en el que estaba el tirador. Éste se hallará al otro lado del hueco. Dispárale hasta que vuelva a largarse. Quizá ahora deberías curarte. Ponte en la cuerda y crúzala. Equilíbrate pulsando ← y → cuando haga falta. Déjate caer al corredor y

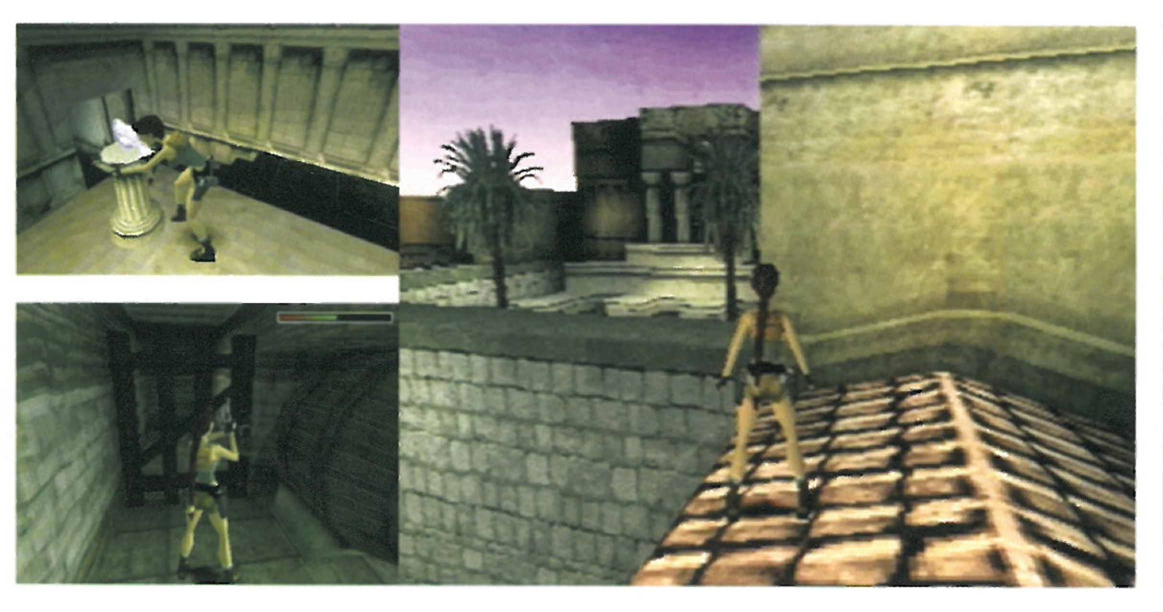


tira de la palanca. Con esto abrirás la última puerta hacia el área de la fuente. No entres en el área de la fuente; ve en dirección contraria y, cuando llegues al cruce en forma de T, gira a la derecha y ve al final del corredor. Tuerce a la izquierda y coloca la llave del jardín en una de las ranuras. Ahora ve al otro extremo del corredor y gira a la derecha. Toma el primer desvío a la izquierda y píllate los cartuchos de revólver (Revolver Rounds). Vete de la sala, tuerce a la izquierda y corre escaleras arriba. Hay un revólver arriba del todo: ¡por fin puedes usar la munición que has ido recogiendo!

Sube las escaleras hacia las puertas dobles y empuja para









abrirlas. Lara soltará un quejido de lo más molesto: tápate los oídos para no oírlo. Consigue la mira láser (Laser Sight) e incorpórala al revólver. Equípate con el revólver y alza la mira. Apunta al candado y vuélalo de un tiro. En cuanto recojas la llave del jardín, un grupo de ratas malolientes empezarán a mordisquearte los pies. Al igual que con los murciélagos, no puedes hacer gran cosa al respecto: limítate a huir corriendo hasta que dejen de perseguirte.

Vuelve al jardín y usa la llave del jardín. Las puertas principales estarán abiertas para ti. Ahora habrá un secuencia de vídeo en la que oirás lo que dicen los malos. Lara pone la piedra de mercurio (Mercury Stone) en su ranura y los malos salen corriendo. De esta estancia sale una laguna. No contiene nada, pero puedes hacer prácticas de natación. Cuando hayas acabado con tus cabriolas acuáticas, busca el pasadizo que hay detrás del edificio de las tres cabezas y dirígete al gran campanario. Toma la mira láser y los cartuchos de revólver en lo alto de las escaleras.

SECRETO 2: En esta sección hay tres puertas, y todas se cierran con rapidez. El único objeto de la sala es una gran campana, que cuelga muy por encima de ti. Ahora que tienes el revolver dotado con una mira láser, puedes apuntar con la precisión suficiente como para darle a la campana. Dispárale una vez para abrir la puerta a tu izquierda, aunque no sólo se abre esta entrada. Si vuelves al área donde conseguiste el revólver, verás que la puerta está abierta. ¡Registra los estantes de dentro para hallar el segundo secreto!Recuerda: si ves una campana, ¡pégale un tiro!

Tras disparar a la campana, sube a la primera entrada: no corras y saltes hacia ella o caerás por un enorme abismo que hay al otro lado. Da un salto largo medido por encima del hueco. Hay murciélagos en esta sala y, dado que no hay adónde correr, deberás dispararles para librarte de ellos. Ve retirándote y rodando de un lado a otro para evitar sus mordiscos. Ya sin los murciélagos, tira de la palanca y regresa al campanario. La palanca habrá accionado la puerta principal de arriba del todo.

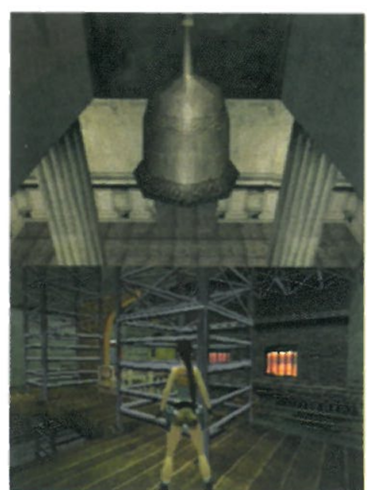
No vayas aún ahí. Es posible llegar a la pared que se extiende por el mismo lado que la primera entrada que abriste. Llega ahí mediante la pared que hay junto a las escaleras y síguela hasta el final. Podrás mirar al otro lado del tejado en el que estaban los tiradores. Da un salto largo medido hacia el tejado. Corre a lo largo de éste y salta hasta la torre. Píllate los cartuchos de revólver y vuelve hasta la entrada en lo alto del campanario.

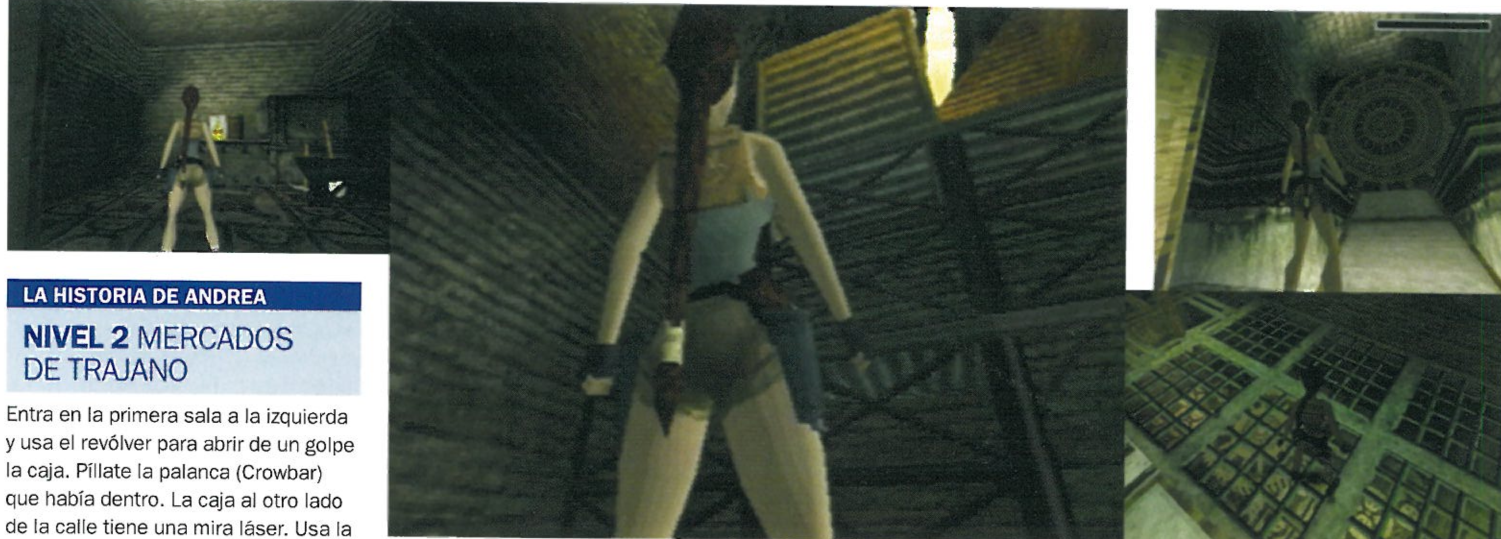
Entrarás en una sala con un enorme badajo en el techo y dos estatuas de cuervos en el centro. Sigue el pasillo de la izquierda y tira de la palanca. La capa exterior de la estatua se derrumbará para revelar una paloma. Acércate a ella y retuércela. Así abrirás la entrada al final del pasadizo a mano derecha. Cruza la entrada y sube la rampa. La única forma de dejar atrás el badajo es desplazarte por debajo de él con las manos usando el saliente de la plataforma en la que estás. Bájate al saliente a mano derecha y córrete por todo el saliente hasta poder encaramarte. Tira de la palanca para convertir la segunda estatua en una paloma. La manera más fácil de bajar es descender por el saliente y dejarte caer al suelo. Retuerce la estatua para abrir la última entrada, que puedes encontrar en la base del campanario. Agénciate el símbolo de Saturno.

SECRETO 3: Ahora que has resuelto el puzzle de los cuervos, vuelve a la primera puerta que abriste (la de los murciélagos). Habrá dos salitas accesibles. ¡Aquí dentro se halla el tercer secreto!

Vuelve al jardín. En una secuencia de vídeo, los hermanos Doogie te robarán la piedra-llave (Key Stone). ¡Está claro que no saben de los peligros que entraña su uso, ya que son estúpidos! No digáis que no os avisamos.







LA HISTORIA DE ANDREA

NIVEL 2 MERCADOS DE TRAJANO

Entra en la primera sala a la izquierda y usa el revólver para abrir de un golpe la caja. Píllate la palanca (Crowbar) que había dentro. La caja al otro lado de la calle tiene una mira láser. Usa la palanca para abrir la entada de metal ondulado de la derecha. Hay un botiquín (Medipack) en la caja. Sube por el andamio a la plataforma de arriba. Salta al saliente de la ventana a por otro botiquín. Baja de un salto al andamio y anda por la cuerda floja.

Sal corriendo a campo abierto en dirección a los dos grifos (Griffins). Deberías poder da un salto largo medido y asirte al andamio del otro lado. Da otro salto largo y agárrate al saliente a fin de llegar a los cartuchos de escopeta (Shotgun Shells). Salta de vuelta al andamio y avanza unos cuantos pasos. Déjate caer a la plataforma y luego otra vez a la sala. Ésta es la sala que antes estaba bloqueada. Recoge las bengalas y los cartuchos de revólver. Vuelve con un salto a la plataforma y cruza brincando al otro lado. Tírate y adéntrate en la sala que tiene una gran esfera en la pared. Acuérdate de dónde está para más adelante.

Regresa al área principal. Hay una escalera de piedra en la parte de atrás de uno de los pilares. Sube por ella y deslízate plataforma abajo. Gira a la izquierda y da un salto largo medido para llegar a la siguiente arcada. Cruza de un salto a la plataforma contigua y sigue el camino que se adentra en la sala. Tira tres veces de la cuerda para hacer subir la rueda dentada al nivel correcto.

SECRETO 1: Una trampilla se habrá abierto por aquí cerca tras tirar de la cuerda. ¡Entra a por el primer secreto del nivel!

Regresa a la arcada de la escalera de piedra. Salta hacia la siguiente arcada, gira 45º a tu derecha y salta a la sala que contiene la segunda cuerda. Tira de ella una vez para que las ruedas dentadas empiecen a rodar. Éstas, a su vez, moverán la gran esfera que antes te bloqueaba el camino.

Salta de vuelta a la arcada y gira a la izquierda. El agujero de la pared que contiene un ítem. Cruza de un salto y píllate la munición de Uzi (Uzi Ammo). Bájate del saliente y déjate caer a la sala de la esfera. Antes de cruzar, enciende una bengala y echa un vistazo a tu alrededor. Hay otro camino a la izquierda. Sube y ve a la sala de los grifos en llamas. Usa la palanca para conseguir la moneda dorada (Golden Coin). Recoge los cartuchos de revólver y el botiquín antes de irte.

La puerta que queda justo enfrente de esta sala ahora estará abierta y te conducirá al principio del nivel. Sólo hay una entrada que aún no has cruzado. Hazlo y sigue el camino hasta encontrar los cartuchos de revólver. Píllatelos y vuelve a las cascadas que pasaste hace poco. Zambúllete y nada a por los cartuchos de revólver. Nada de vuelta y sal por el otro lado. Consigue nuevos cartuchos de revólver y avanza un par de pasos para vértelas con el primer jefe.



JEFE 1: EL GUARDIÁN DEL SÍMBOLO

Ataques: Haces de energía óptica

Este jefe se compone de la enorme cabeza de un soldado romano y un cuerpo parecido a un pulpo. Su único ataque es un rayo de energía doble que dispara por los ojos. Los dos ojos emiten un brillo verde y serán tu objetivo. Equípate con el revólver y corre a la sala. En cuanto la cabeza te vea, cargará su ataque. Esto le lleva unos dos segundos. Deja que cargue durante cosa de un segundo y da entonces un salto lateral. La cabeza disparará adonde estabas. Así que toques tierra, pulsa R1 para sacar la mira. Apunta a uno de los ojos y dispara. No tardes demasiado porque la cabeza empezará a recargar de nuevo. Deberás hallar una distancia adecuada desde la cual disparar. Si te pones cerca del jefe te será más fácil apuntar, pero el maloso te disparará con mayor frecuencia. Si te quedas en el balcón, tendrás mucho tiempo entre cada ataque , pero te costará mucho más apuntarle a los ojos. Una vez que te hayas cargado ambos ojos, la criatura se desmoronará. ¡Tu recompensa será el símbolo de Marte (Mars Symbol)!







Tras derrotar al guardián, recoge los cartuchos de revólver de la sala del jefe y examina el diseño circular del suelo. Lara hará que suba, revelando un pasadizo. Déjate caer y ve al área del agua. Sólo puedes ir por un camino. Hay un agujero en el centro con una gran turbina. Justo encima de ésta hay un pasadizo. Recórrelo a nado hasta llegar a la sala de la antorcha. Toma los cartuchos de escopeta y usa la palanca para sacar la empuñadura de la válvula (Valve Wheel). Vuelve a la sala del jefe y ve a la salita del fondo. Usa la empuñadura de la válvula para apagar la turbina.

SECRETO 2: Esta sala alberga además una rosa de oro (Gold Rose). Ponte en una de las plataformas que flanquean la entrada. Ve al borde y salta la estructura de metal de encima. Súbete a ella y salta a lo alto del generador de la turbina. ¡Aquí hay un secreto!

Vuelve adonde estaba la turbina: ahora podrás bajar nadando a otro pasadizo. Al llegar al cruce en forma de T tira hacia la izquierda y sube a por un botiquín grande. Ahora vuelve y sigue la ruta alternativa. Las turbinas dobles te empujarán al otro lado de la estancia. Nada hacia arriba y sube a la sala.

En esta sala hallarás el segundo generador de turbinas. Desconéctalo y luego salta de vuelta al agua. Ahora la abertura junto a las turbinas dobles ya es accesible. Cruza nadando el pasadizo; puede que parezca un poco complicado, pero en realidad sólo hay un camino que lleve a alguna parte. Según subes, una puerta se cerrará detrás de ti. ¡Ahora ya no puedes volver atrás! Ante ti en el suelo hay una caja de cartuchos de escopeta y una escopeta para aumentar tu arsenal. ¿No te parece que ahí delante te espera algo muy chungo?

JEFE 2: GUERRERO ROMANO

Ataques: Rayo de energía, mandoble con la espada

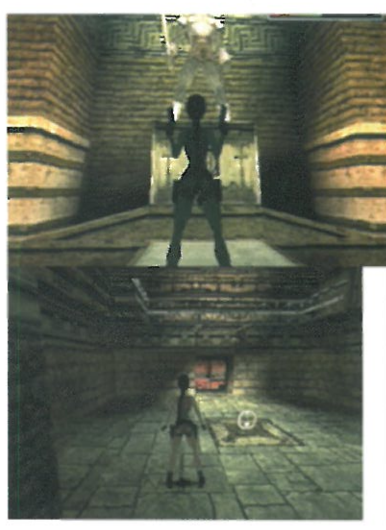
Saca la escopeta rápidamente y corre en seguida hasta el borde del pasadizo para encontrarte al segundo jefe. Si te acercas lo suficiente, el enemigo te asestará un tajo; si te mantienes a distancia, te disparará una descarga de energía. Haga lo que haga, tendrás tiempo de pegarle un tiro antes de tener que dar un salto lateral. Cada tres o cuatro tiros que aciertes, el guerrero romano retrocederá dolorido y le caerá una parte del cuerpo. Te harán falta unos veinte tiros de escopeta para lograr acabar con él. El problema estriba en conseguir darle. Guarda siempre la distancia entre tú y él. Con un poco de práctica puedes saltar los rayos de energía que te lanza, pero si estás demasiado cerca no podrás esquivar su mortífera espada. A veces los ángulos de cámara te fallarán un poco; si esto sucede, escucha con atención los rayos de energía y ves moviéndote de sitio hasta que la cámara se ponga bien.

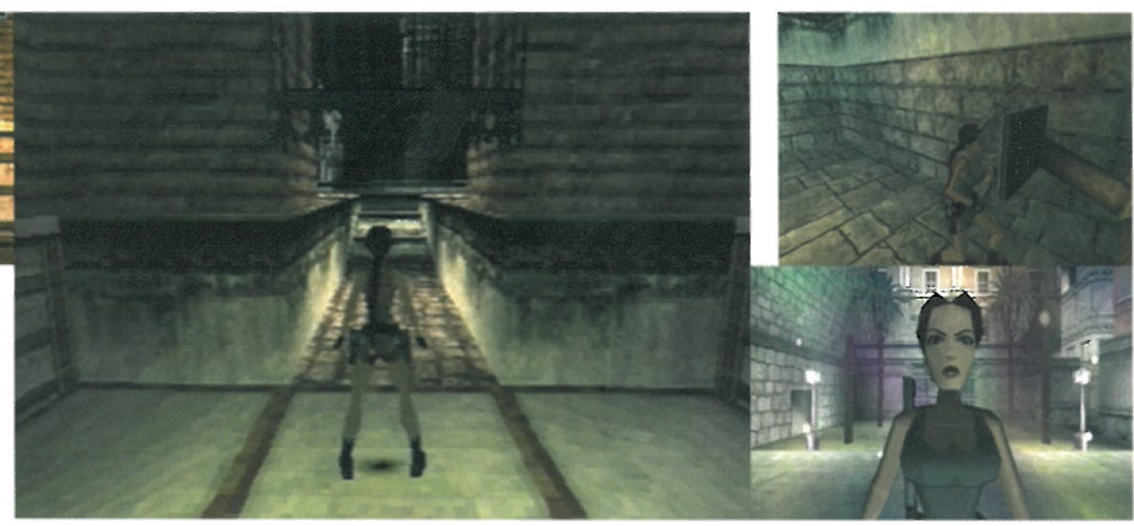


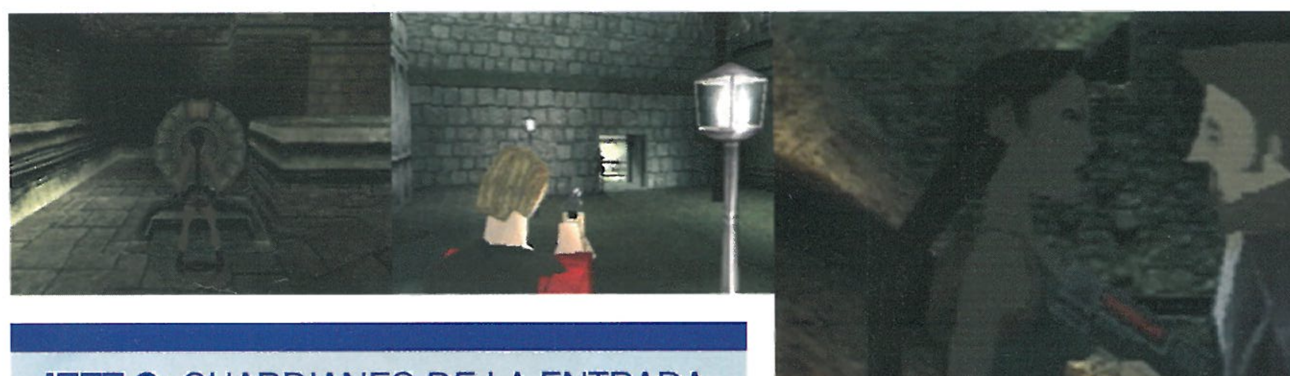
Una vez derrotado el jefe, salta a la plataforma y recoge los ítems. Esta plataforma da al área de la cascada. Hazte con el botiquín y tírate .

SECRETO 3: Antes de saltar al agua, vuelve al principio del nivel. Hay una puerta en esta primera sección que ahora está abierta. Entra y píllate un secreto.

Vuelve al área de la cascada y sumérgete. La puerta subacuática está ahora abierta. Crúzala y agénciate el símbolo de Venus. Sigue el pasadizo y saldrás al jardín. Ese americano loco (como si hubiera pocos en el mundo) ha decidido ir por su cuenta, pero no tardará en recibir lo que anda buscándose. Saca el revólver y usa la técnica de salto lateral/disparar para quitarlo de en medio en un decir Jesús. Ahora empieza a preocuparte de verdad: debes enfrentarte al tercer jefe, los guardias de la entrada.







JEFE 3: GUARDIANES DE LA ENTRADA

Ataques: Bola de fuego, picotazo, agarrón
Lo primero y más importante es ir a la parte de atrás del edificio. Las serpientes no te pueden pillar mientras estás ahí. Además aquí hay varios ítems. Equípate con la escopeta y cárgala con cualquier tipo de cartucho. Corre de vuelta afuera; cuando oigas que disparan las bolas de fuego, da un salto vertical. Sitúate entre los dos árboles y usa la técnica de salto lateral/disparar que tan bien parece funcionar. Vigílalas con atención. En cuanto una dispare, da un salto lateral y dispara tú. Los cartuchos de dispersión las incapacitarán a todas durante un par de segundos, instante en el que deberías acribillarlas todo lo que puedas. Cuando te quedes sin cartuchos, recurre a las pistolas. Puede que con estas cerbatanas sea un proceso largo y laborioso, pero no querrás salir de ésta sin una munición decente, ¿no? Tras un rato, las serpientes se vendrán abajo.





Finalmente, una vez despachados los guardianes, recoge todos los ítems del jardín y coloca los dos últimos símbolos en sus posiciones correctas. La entrada se abrirá, inundando el área con un brillo de arco iris. Crúzala y salta hacia el tesoro del otro extremo. Al posarte delante del tesoro, el suelo cederá y caerás por un pasadizo...

LA HISTORIA DE ANDREA

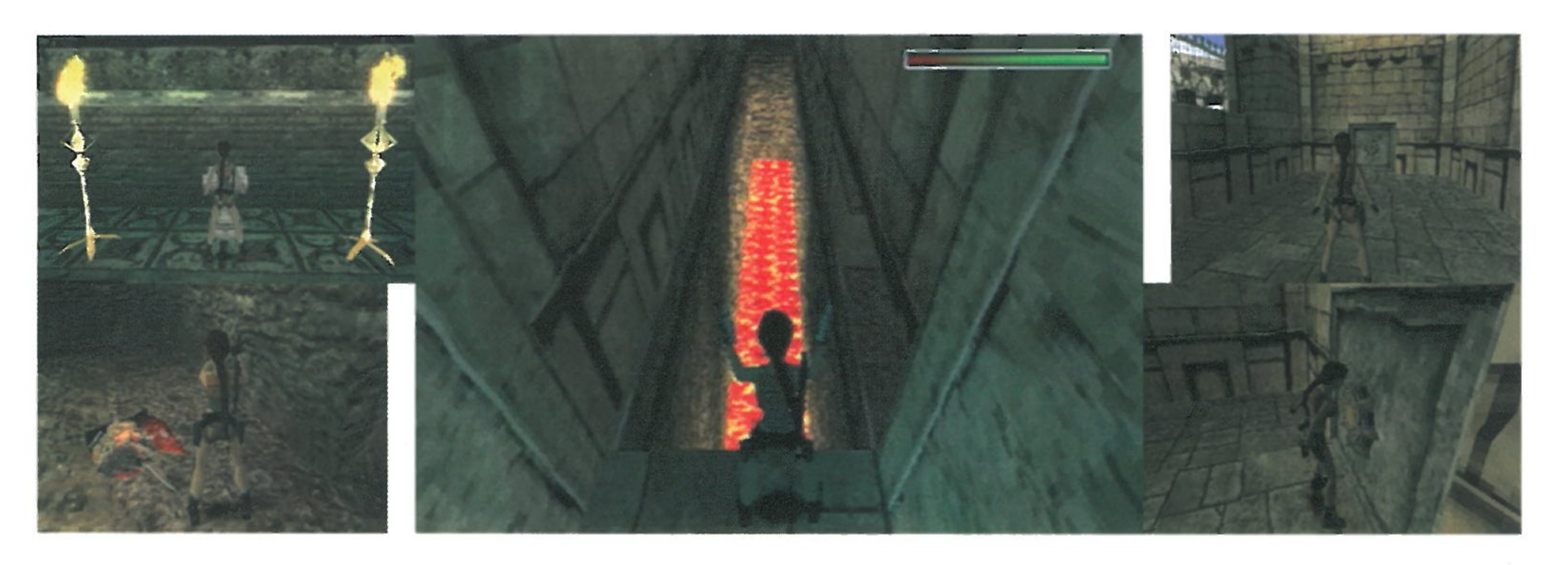
NIVEL 3 EL COLISEO

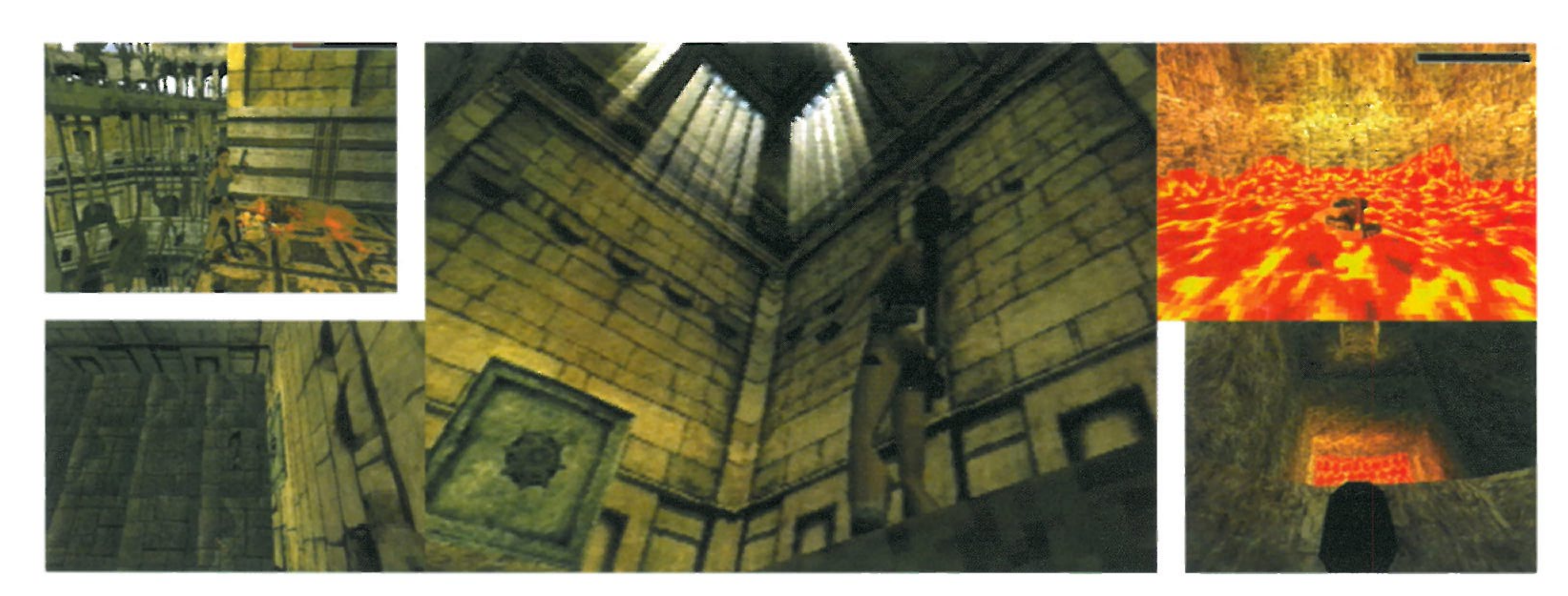
Cruza sin detenerte la primera y la segunda sala. En la tercera hay un bloque con un anillo.

SECRETO 1: No se puede decir con propiedad que sea un secreto, porque es demasiado fácil encontrarlo. Pero vaya, no deja de ser una rosa de oro, ¿no? Empuja el bloque hasta aparecer en otra sala. ¡El secreto está aquí!

Pasa al corredor angosto. Crúzalo corriendo y no mires atrás hasta estar en el otro lado. El suelo se habrá derrumbado tras de ti, y debajo hay una laguna de lava. Ve de espaldas hacia el borde. Bájate y desplázate usando las manos hacia la abertura. Sube y ve poco a poco de espaldas hacia el otro lado. Bájate al borde y suéltate. Pulsa el botón y vuelve a hacer el recorrido.Baja la mirada a la sala sobre la cual te encuentras: ¡hay un león! Cruza la entrada y sigue el corredor. Deslízate al foso del león. Usa las pistolas y adopta un estilo de disparar/retirarte. Cuando llegues a una pared, rueda al revés y empieza de nuevo. Pulsa el botón para abrir la entrada de otra 'leonera'. Tras matar a este gatito sobredimensionado, sube por la escalera a la sala de encima.

Toma la piedra preciosa (Gemstone) del altar y ve a la siguiente sala. Aquí hay un guerrero antiguo: salta un poco por ahí y usa el revólver para eliminarlo sin problemas. Píllate los ítems de la estancia que sale de aquí y ve luego rampa arriba. Cárgate al segundo guerrero y pulsa el botón al final del corredor corto. Sube la siguiente rampa, tira por el pasadizo que se extiende ante ti y ve a por la última rampa. Hay un guerrero y un león aquí arriba. Si te quedas en la rampa no deberían molestarte. Sigue el corredor





y recoge el botiquín grande y, sobre todo, ¡la Uzi!

Vuelve corriendo al pasadizo que antes ignoraste. Corre al centro. Si miras a tu izquierda verás una cuerda. Cuando tiras de ella tres veces, una columna asciende por el agujero con la segunda mitad de la piedra preciosa. Deberás ir rápido para conseguirla porque tienes muy poco tiempo. Salta a la cuerda y tira de ella tres veces. Colócate bien y salta a la plataforma delgada. No dejes de moverte y salta hacia el bloque amarillo. Agárrate a él y sube. Corre y salta al área oscura. Encarámate y da el último brinco hacia el centro. Es probable que no lo consigas al primer intento. Sigue practicando, al final lo lograrás.

Ahora que tienes la segunda pieza de la piedra preciosa, puedes combinarlas ambas para componer el artefacto entero. Mientras bajas por el corredor, una trampilla se abrirá y caerás por un tobogán. Lara apenas consigue asirse al borde. Como parte de la secuencia de vídeo, Pierre te subirá a cambio de la piedra preciosa. Sin embargo, Lara logra darle una ración de su propia medicina. ¡Podrás ver el lado oscuro de la personalidad de Lara cuando deja que Pierre se precipite hacia su muerte!

SECRETO 2: Mira al abismo y gira a la izquierda. Hay un agujero en la pared del fondo. Cuélgate del saliente y pasa por encima del agujero. Aúpate y vuelve a la sala de la piedra preciosa. Encamínate hacia la trampilla y sáltala. ¡Aquí hay un secreto!

Vuelve a bajar por el tobogán, pero esta vez salta a tu derecha y sube por la rampa. La música del Tomb Raider original te dará la bienvenida. Usa la piedra preciosa al fondo de la sala. A continuación vendrá una secuencia de vídeo: el suelo se derrumba y debajo sólo hay una laguna de lava. Da de inmediato un giro de inversión, luego corre y salta hacia la entrada. El bloque de debajo de la entrada permanecerá estable. Salta al recoveco del fondo. Cuélgate del saliente y córrete hacia el otro lado de la sala. Suéltate y entra en la sala. Sube a la sala de arriba. Aquí hay un león y un guerrero. Mátalos y recoge la llave del coliseo 1 (Colosseum Key 1). Úsala para abrir las enormes puertas del fondo. ¡Prepárate para la batalla!

JEFE 4: GUERRERO ROMANO

Ataques: Mazazo

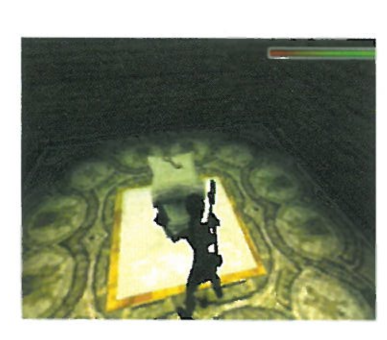
Este tipo es muy parecido al otro guerrero romano. La única diferencia es que ataca con un mazo en vez de con una espada. Cuando golpee su martillo contra el suelo se dispersará una onda de energía azul. Este movimiento afectará a todo lo que haya a menos de cuatro metros del punto de impacto, así que aléjate. Usa la Uzi y vuelve luego con las pistolas. No debería hacerte pasar por grandes apuros.



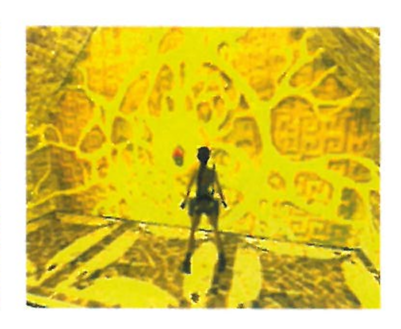
Tras liquidar al nuevo guerrero romano tendrás de nuevo vía libre. Salta al agujero de la pared y hazte con la llave del coliseo 2. Úsala en la sala del jefe para abrir la segunda series de grandes puertas. Deslízate por el tobogán.

SECRETO 3: Antes de hacerte con el artefacto, salta por encima del peligroso foso de pinchos al pasadizo bajo del otro lado. Cuando pases gateando por él te darás cuenta de que se ha abierto una nueva y pequeña cámara. Aquí está el tercer secreto.

Tras encontrar el último secreto de este capítulo, usa la palanca para conseguir el artefacto.









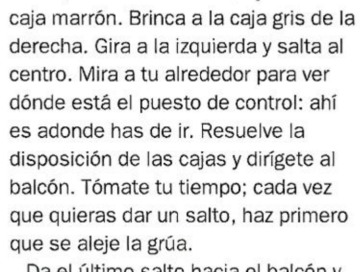
LA HISTORIA DE JOBY

NIVEL 1 LA BASE

Sigue el corredor. Éste bajará a un gran almacén lleno de barriles. En el mismo momento en que entras suena la alarma y aparece un hombre en el puesto de control que hay sobre ti. Mientras permanezcas en su campo de visión intentará acertarte con un gigantesco mecanismo de alzamiento. Es bastante fácil de esquivar, ya que proyecta su sombra en el suelo: si está cerca, muévete sin parar.

Busca el armario de plata. Dentro hay una llave de plata (Silver Key). Puedes usarla para abrir las puertas grandes. Crúzalas y corre escaleras arriba. El puesto de vigilancia está a la vuelta de la esquina. Hay dos guardias que no te crearán demasiados problemas, porque un par de tiros serán suficientes para darles pasaporte. Hazte con la tarjeta magnética (Swipe Card) que deja caer uno de ellos. Acércate al armario y manga las Uzis. ¿Recuerdas que había dos lectores de tarjetas en el almacén? Vuelve ahí y úsalos.

SECRETO 1: Tras una de las puertas hay un corredor cortado con un lobo. Cárgatelo como harías con un león. Dispara al enrejado roto para acceder a un pasadizo. ¡Al final hay un secreto!





La otra puerta (la secreta no) te llevará a una plataforma desde la que puedes llegar a las cajas. Desde el hueco de la barandilla, salta a la caja gris de la izquierda. La grúa estará a plena potencia ahora que eres una amenaza. Salta a la parte de atrás de la grúa y atráela hacia ti. Mientras se alinea, corre hacia delante y sube a la caja marrón. Brinca a la caja gris de la derecha. Gira a la izquierda y salta al centro. Mira a tu alrededor para ver dónde está el puesto de control: ahí es adonde has de ir. Resuelve la disposición de las cajas y dirígete al balcón. Tómate tu tiempo; cada vez que quieras dar un salto, haz primero que se aleje la grúa.

Da el último salto hacia el balcón y entra en la sala para contemplar una secuencia de vídeo. Lara no es lo bastante controlable para hacer lo que hace en ella, así que el ordenador lo hará por ti. Reúne los ítems de los armarios y abre la puerta del fondo. En al secuencia de vídeo Lara usa la grúa para abrir un boquete en la pared. Baja al almacén y encuéntralo. Hay dos guardias al final del corredor. Elimínalos y baja por el pasadizo de la izquierda. Entra en el área de atraque y abre la puerta con la tarjeta magnética. Aquí hay un guardia que se te acercará a hurtadillas por detrás del generador. Cárgatelo y obtendrás la llave de plata. Observa que en el generador falta uno de los fusibles.

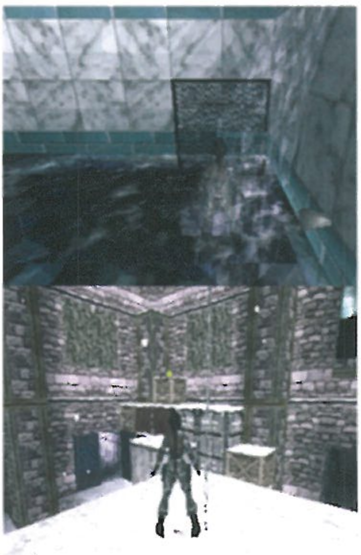
SECRETO 2: Sal fuera y sube a la caja colgante por medio del tren. Salta a las cajas del otro lado para obtener un secreto.

Vuelve a la base y ve por el pasaje de enfrente. Usa la llave de plata para subir al balcón y contempla la secuencia de vídeo. Ése es el submarino al que has de ir. Gira a la derecha y cruza al otro lado de la pasarela de un salto. Ve siguiendo la pasarela rota hasta llegar a la puerta cerrada. Recoge los ítems (incluida la mira láser). Cuélgate del saliente y déjate caer al patio. Usa la tarjeta magnética para abrir las grandes puertas y entra. Hay un lobo aquí. En cuanto Lara apunte, ponte a disparar y lo matarás antes de que te alcance.









SECRETO 3: Corre a las duchas y abre el enrejado del suelo. Te espera un buen trecho a nado; tu reserva de aire apenas te dejará llegar ahí, así que bucea para ganar tiempo. Tuerce a la derecha en el cruce en forma de T y nada como un poseso. ¡Al final del túnel hay una salita con un secreto!

Vuelve al vestuario y registra los roperos. Entre otras cosas encontrarás una poderosa pistola, la Mágnum Desert Eagle, y un fusible (Fuse). Combina la Desert Eagle con la mira láser y sal por la otra puerta que tiene un pulsador.

Vete de vuelta al área de atraque. Habrá un francotirador acechando por ahí. Si te importuna demasiado, usa la Mágnum para cargártelo: aparecerá en las dos ventanas rotas que hay a lado y lado del muelle. Entra en la sala del generador y utiliza el fusible para poner en marcha la grúa. Esto provocará el ataque de un lobo rabioso. Mátalo y cruza la entrada recién abierta. Pulsa el botón para mover la grúa. Sube al tren y pasa luego a la caja colgante. Desde aquí podrás llegar finalmente al submarino.

LA HISTORIA DE JOBY

NIVEL 2 EL SUBMARINO

Hay un manubrio roto a un lado de las literas: arráncalo y úsalo para abrir la reja al final de la sala. Gatea hasta el final del pasaje y trepa la pared. Al llegar arriba, sal afuera y busca el siguiente respiradero. La tela metálica está arrancada.

SECRETO 1: Baja por el conducto de ventilación y ve al final del pasadizo. ¡Aquí hay un secreto!

Vuelve arriba y cruza por encima del hueco. Sigue adelante hasta llegar al respiradero que está repleto de cables eléctricos conectados. Cuélgate del saliente y desplázate con las manos hacia el pasaje a mano derecha. Abre el enrejado del suelo y tírate a la sala. Recoge el botiquín y la batería (Battery). Regresa y sigue la única reta que te queda. Sube por el respiradero a un nuevo pasaje. Ve gateando y contempla la secuencia de vídeo. Parece que el gordo quiere matarte. ¡Uy, qué miedo! Gatea hasta el final y ve tirando hasta acabar en al cocina. La única arma (más o menos) que tienes es la palanca, con lo cual tendrás que acercarte mucho para usarla. Aproxímate a él en silencio y pulsa × cuando estés detrás de él.

Hazte con la llave de bronce y úsala para acceder al depósito (Storeroom). Busca la llave de plata entre las cajas. También puedes recuperar tus pistolas, que están en el cajón. La llave de plata te sacará de aquí.

La puerta de la llave de plata da comedor de oficiales (Officer's Mess). Aquí hay dos tipos. Quédate en la cocina y ve saltando de lado para que no te vean. Liquídalos y entra en la sala. Gira a la derecha. Del lavabo saldrá un oficial. Mátalo y quédate sus cartuchos de escopeta. Ve al otro extremo de la sala y tuerce a la derecha. Aquí hay un lector de tarjetas: recuérdalo para más adelante. Vuelve y ve por la otra ruta. Cárgate al tripulante y abre la escotilla. Sube por la escalera, que te llevará a una pequeña zona de almacenaje. Aquí hay un oficial y un secuaz. La mejor forma de eliminarlos es disparar mientras te retiras corredor abajo.

SECRETO 2: A tu derecha habrá una caja agrietada. Usa la palanca para abrirla y echarle el guante al segundo secreto.

Toma la escopeta que han dejado tirada. Sube por las cajas para conseguir la escafandra autónoma (Aqualung). Vuelve al comedor de oficiales. Abre la escotilla que hay cerca del lavabo y sigue el corredor. Aparecerá un tripulante por el pasaje a tu derecha. Mátalo y entra en el depósito. Por desgracia aquí no hay nada. Súbete a la caja y salta al enrejado. Tira de él para abrirlo y sube.

SECRETO 3: Cuando llegues al segundo respiradero (encima de ti), salta hacia arriba y sube al corredor secreto a por –claro– el secreto.

Déjate caer a la sala, cárgate al tripulante y píllate la segunda pieza de

TODAS LAS ARMAS

LA HISTORIA DE ANDREA

Revólver	Calles de Roma	En las escaleras antes de la sala del barril
Mira láser	Calles de Roma	En la sala del barril
Escopeta	Mercados de Trajano	Justo antes del segundo jefe
Uzi	Coliseo	En la sala del león y el guerrero

LA HISTORIA DE JOBY

Uzis	La base	Armario del almacén interno
Desert Eagle	La base	Armario del vestuario
Pistolas (tras perderlas)	El submarino	Armario de la cocina
Escopeta	El submarino	Almacén
Uzis (tras perderlas)	El submarino a pique	Depósito del corredor en llamas
Desert Eagle (tras perderla)	El submarino a pique	Sala de navegación



la batería. Vuelve al primer depósito. Gira a la derecha y ve por el corredor al cruce en forma de T. Tuerce a la izquierda y baja por el respiradero. Elimina al tripulante del final, recoge sus cartuchos y ve al dormitorio donde hay un botiquín. Vuelve afuera y abre la escotilla. Dispara al oficial de dentro y hazte con la consola de control (Suit Console) que deja caer. No hay nada en la sala de enfrente, así que gira a la derecha y ve al final. Hay un oficial en la sala a mano derecha y un traje de buzo abierto en la de la izquierda. Neutraliza al oficial y usa luego la batería y la consola de control con el traje de buzo. No podemos decirte cómo hacer exactamente esta parte. La zona entera es difusa. Empezarás en un área en forma de cuenco. Nada por ahí y encuentra una de las aberturas. Ambas te llevan a un área patrullada por un buceador armado de granadas.

SECRETO 4: Baja al fondo y busca un pequeño pasadizo. ¡Aquí abajo hay un secreto!

La otra abertura (la secreta no) te conducirá a una amplia hendidura que lleva a un montículo con un agujero en el centro. Métete por dicho agujero y busca hasta dar con la caja. Lara la abrirá y sacará la punta de lanza. Las rocas que caen perforarán su traje y tendrás que hacer el camino de vuelta al submarino.

LA HISTORIA DE JOBY

NIVEL 3 EL SUBMARINO A PIQUE

Vete directo a la sala de torpedos. Cárgate al tío y recoge la munición. Al fondo aparecerá un oficial. Mátalo y quédate también la munición. Gira a la derecha y vete recto por el corredor en llamas. Salta la primera llama. Si te prendes, salta arriba y abajo en el agua para apagarte. Ve al depósito de la izquierda y toma las Uzis. Deja atrás el corredor en llamas y verás una secuencia de vídeo en la que unos cables cortados caen al agua. Todo el suelo del comedor de oficiales y la cocina está electrificado. Salta a la mesa que tienes delante; tira adelante hasta llegar al final. Aquí tendrás que perder algo de energía: es posible saltar a la plataforma sin tocar el agua, pero tendrás que estar en la posición exacta, y las probabilidades son escasas. Vete corriendo de la mesa en dirección a la salida del final. En cuanto pises el agua, salta hacia la salida.

Gira a la derecha y cepíllate al tipo del depósito. Píllate la tarjeta magnética que deja caer y el botiquín de los estantes. Cruza de nuevo el comedor de oficiales y el corredor en llamas.. Tuerce a la derecha y usa la tarjeta magnética al final del corredor. Ve al final y sube la escalera. Ve por el corredor hasta llegar al puente (Bridge). Ésta es la sala a la habías mirado anteriormente. Aquí no hay nada; no obstante, hay dos puertas al fondo. Ve por la que hay a mano derecha y habla con el capitán. Éste te dará una llave de plata y te dirá que necesitarás algunas botellas de oxígeno (Oxygen Tanks) para las vainas de huida. Vuelve al puente principal y súbete a la mesa. Dispara al enrejado y salta al agujero. Gatea hacia la derecha hasta llegar a la reja. Ábrela y déjate caer. Salta en vertical hacia el interruptor y acciónalo. Con esto desconectarás la red eléctrica. Ahora, por fin, puedes visitar todas las áreas antes inaccesibles. Sal del puente y entra en la sala de navegación. Recoge el botiquín, los cartuchos de escopeta, el tanque de nitrógeno y la Mágnum. Ve al corredor y baja por la escalera. Tira a la izquierda y usa la llave de plata para acceder a la sala de regiones (Meeting Room). Registra las consignas para hallar un botiquín y la botella de oxígeno.

Al irte de esta sala, te atacarán dos hombres. Saca de repente la escopeta y despáchalos en un santiamén. Enciende una bengala y mira a tu alrededor. Uno de los hombres habrá soltado una llave de bronce. Guárdala para adelante (ver Secreto 1).

SECRETO 1: Vuelve sobre tus pasos hacia la cocina. Ahora que ya no hay electricidad, puedes abrirte camino por el agua y recoger el secreto.

Vuelve al puente. Salta al agujero y vuelve a la sala del interruptor. Usa la llave de bronce para abrir la puerta.





Y EL MES QUE VIENE...

Como posiblemente te atascarás en la segunda mitad de esta descomunal aventura, asegúrate de estar atento al próximo número de PlanetStation, en el que te ofreceremos los dos últimos capítulos de esta guía.



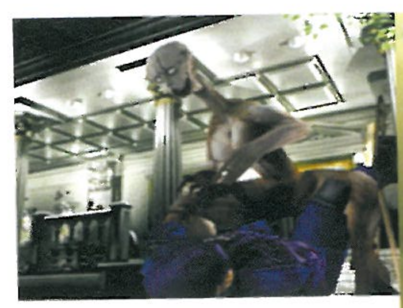
PARASITE EVE 2

TRAS TRES AÑOS DE AUSENCIA, AYA BREA HA REGRESADO PARA PATEAR UNOS CUANTOS TRASEROS MUTANTES. ¿CÓMO? ¿QUÉ YA TE HAS QUEDADO ATASCADO? PUES ESTÁS DE SUERTE, PORQUE TE HEMOS PREPARADO ESTA COMPLETÍSIMA GUÍA CON TODO LO QUE NECESITAS SABER.

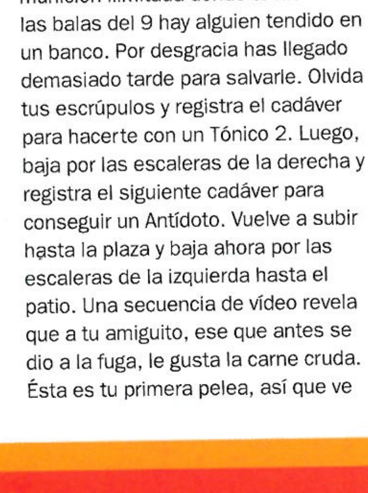
1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Para-Sito, el Pons ése que corría con las motos. Y para guía, sin duda, la de *PlanetStation*, odiada por 9 de cada 10 mutantes que quieren comerse a Aya (el décimo es un redactor de Planet).







DISCO 1 FASE DE ENTRENAMIENTO

Antes de dirigirte a la primera misión, no estaría de más que batieras los récords en la sala de entrenamiento. Además de conseguir BP extras, más tarde serás recompensado con nuevos ítems. Los récords son estos:

Nivel 1: 9.000 puntos
Nivel 2: 16.800 puntos
Nivel 3: 46.000 puntos
Nivel 4: 60.000 puntos
Nivel 5: 55.000 puntos

Si los alcanzas todos, Jodie (la encargada del arsenal de MIST) te recompensará con una serie de suculentos ítems. Otro consejo: registra con el botón × cada sala, zona o habitación palmo a palmo. Hay gran cantidad de ítems y pistas para avanzar repartidos por todo el juego.

NIVEL 1 LA TORRE AKROPOLIS

Antes de subir al coche para llegar a la Torre Akropolis, registra el armario de la esquina del garaje para conseguir un Frasco de medicina. Ahora sí, sube al coche y dirígete a la torre Akropolis. Después de hablar con los agentes de policía, entra por la entrada principal. Después de salir del ascensor, cruza la puerta de cristal para entrar en la plaza (Square, en el mapa). Observa el panel que hay cerca de la estatua y hazte con el plano del nivel. Busca una caja en el banco que hay al pie de la estatua y llena tu suministro de Balas para tu pistola. Al otro lado de la sala hallarás un teléfono; puedes usarlo para guardar tus progresos en el juego. Observarás una criatura que se escapa: déjala por ahora, ya la atraparás más adelante. Cruza la puerta que hay junto al teléfono y darás a otro vestíbulo con ascensor donde te encontrarás a un superviviente del equipo de fuerzas especiales SWAT. Éste te dará la Llave de la Cafetería y te informará de que en tal lugar encontrarás a una superviviente. Vuelve a la plaza y prosigue tu búsqueda de supervivientes. Al lado de la caja de munición ilimitada donde te hiciste con las balas del 9 hay alguien tendido en un banco. Por desgracia has llegado demasiado tarde para salvarle. Olvida tus escrúpulos y registra el cadáver para hacerte con un Tónico 2. Luego, baja por las escaleras de la derecha y registra el siguiente cadáver para conseguir un Antídoto. Vuelve a subir hasta la plaza y baja ahora por las escaleras de la izquierda hasta el patio. Una secuencia de vídeo revela que a tu amiguito, ese que antes se dio a la fuga, le gusta la carne cruda. Ésta es tu primera pelea, así que ve con mucho cuidado hasta que te habitúes a los controles. Dispara ráfagas cortas desde lejos. Cuando parezca que va a atacarte, huye, da la vuelta y dispara. Todo habrá acabado en un momento.

Cuando recuperes el control, recarga tu arma. Mira a través de la ventana de la cafetería para ver a la dama de la que hablaba el miembro de las SWAT. ¿No es un poco raro que esté ahí sentada donde todo el mundo puede verla con tanta facilidad? Entra para conversar con ella y en cuanto empiece a mutar, aléjate. Lo mejor que puedes hacer es situarte detrás de una mesa. Tardará unos segundos en decidir por dónde ir y, en ese tiempo, puedes aprovechar para dispararle. Cuando se acerque demasido corre al

LA TORRE

PLAZA
SALA DE ASCENSORES
SALA DE ASCENSORES
PATIO
BIFURCACIÓN
CONSERVATORIO
CAFETERÍA
FUENTE
JARDÍN DE LA AZOTEA
PUENTE
PASEO
SANTUARIO

SISTEMA DE RECOMPENSA

Según los puntos de experiencia acumulados durante el juego y el modo en el que estés jugando, podrás encontrar en las tiendas tres nuevos ítems para comprar que en la anterior partida no aparecían. El sistema de recompensa funciona de la siguiente forma: hay 13 niveles distintos de recompensa, cada cual con tres ítems para incluir en las tiendas en la siguiente partida. El último nivel está por debajo de los 14.510 puntos y el primero por encima de los 400.000. Si repites un nivel al finalizar el juego, se te concederá el nivel inmediatamente inferior. Si no hay un nivel inferior, conseguirás el nivel inmediatamente superior. Por supuesto, la experiencia se acumula de partida en partida. Vale la pena llegar al primer nivel.









otro lado de la sala y vuelve a empezar. A medida que pase el tiempo se irá enfureciendo y te costará más endosarle algún tiro. Llegados a este punto, sabrás que la criatura anda escasa de Puntos de Vida (HP), así que mantente en tus trece y continúa disparando. No pasa nada si te alcanza una vez, ya que siempre puedes curarte. Al concluir la batalla, obtendrás un Tónico 2. Recoge la Revista científica que se encuentra sobre la mesa de al lado y, a continuación, registra a la criatura para hacerte con el Implante. En este momento, el monstruo vuelve a la vida. Por suerte, Rupert aparece justo a tiempo de salvarte el pellejo.

Debes solicitar refuerzos por radio, así vuelve al Teléfono de la Plaza. Por el camino te emboscarán dos NMC o Nuevas Criaturas Mutantes (el nombre con el que se designa a los monstruos a los que tendrás que enfrentarte a lo largo del juego).

Ve hasta el teléfono y guarda la partida. Ya estás autorizado para usar cualquier arma que te encuentres, así que mantén los ojos bien abiertos para apoderarte de cualquier cosa que pueda resultar de utilidad. Aprovisiónate de balas en la caja de munición ilimitada que hay en la plaza antes de dirigirte de vuelta a la cafetería. Hay tres NMC en el mismo lugar de la emboscada anterior. Como son pequeños, sólo los puedes alcanzar a cierta distancia. Una ráfaga debería ser suficiente para cada uno.

Entra en la cafetería y mata al mutante de detrás del mostrador. Después, cruza la puerta entreabierta para acceder a un pasillo. En él hay un gran número de pequeños mutantes que parecen un cruce entre rata y armadillo. Utiliza tu Sistema de Guía Personal (GPS) para localizarlos antes de que te ataquen. Cuando un enemigo entre en la línea de fuego, cambiará de color en tu radar pasando de amarillo a lila. Dispárale una vez y desparecerá de la pantalla, indicando que la ha palmado. Observa tu radar en busca de enemigos que se abalancen contra ti.

Acabada la batalla, deberías haber acumulado suficientes Puntos de Experiencia (EXP) para reavivar una de tus habilidades de Energía Parasítica. Hazlo seleccionando "P Energy" en la pantalla del inventario. Hazte con la



LAS ARMAS DE UNA PARTIDA NORMAL



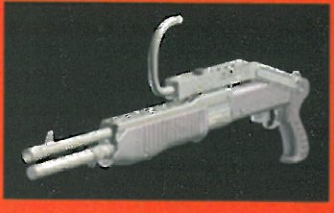
M93R: Pistola de 9 mm. Función de disparo en ráfagas y tiros únicos. Acepta cartuchos estándar, Hydra y Spartan.



P229: La pistola de Kyle. Lleva incorporados un silenciador y una linterna. Acepta cartuchos estándar, Hydra y Spartan.



PA3: Escopeta estándar. Tiene capacidad para tres cartuchos. Acepta munición Firefly, Buckshot y Slug.



SP12: Escopeta de fabricación especial. Tiene una capacidad de siete cartuchos. Acepta munición Firefly, Buckshot y Slug.



M4A1: Fusil de excelente alcance. Cuenta con un modo de fuego de ráfagas triples y otro de un solo disparo. Contiene 30 cartuchos.



CARGADORES PARA EL M4A1: Permite añadir munición al fusil de asalto para lograr una capacidad de 60 cartuchos.



OTROS ACCESORIOS PARA EL M4A1: Puedes incorporar al fusil un martillo de carga eléctrica, un lanzagranadas, un lanzallamas y un cuchillo de combate.



LANZAGRANADAS: Dispara granadas. Sólo tiene capacidad para una y su recarga es muy lenta. Es muy potente. Acepta granadas estándar, Riot y Airburst.



MONGOOSE: Revólver Magnum realmente muy potente con un tambor que tiene capacidad para albergar en él hasta seis cartuchos.







Llave azul que hay en la caja amarilla de la pared del corredor y entra por la puerta que hay junto al armario. Esta sala contiene un par de golosinas: registra el cadáver para conseguir un Tónico 1 y el frigorífico para hacerte con un Sedante. Vuelve al pasillo y entra por la siguiente puerta (está justo después de la que acabas de cruzar). Examina el pentagrama que hay colgado en el tablón de anuncios. Las tres primeras notas suben en semitonos, así que el código de las tres segundas notas se puede descifrar como 561. Examina entonces la luz centelleante y usa la Llave azul en la cerradura a mano izquierda. Con ello abres la puerta de cristal azul del área de la calle bifurcada (Forked Road, en el mapa).

Mira la pantalla del panel de control principal: es el monitor principal de un circuito cerrado de televisión. Usa los botones + y - para modificar el brillo de la imagen y haz un repaso de todas las cámaras para poder ver a Rupert y a un miembro de los SWAT. Sal y cruza entra por la puerta del pasillo que quedaba por abrir. Registra el cubo de basura junto a la puerta para hallar una Botella (NOTA: En la pantalla USE del inventario, selecciona la botella que acabas de recoger y pulsa el botón Triángulo sobre ella para saber qué contiene. Puedes seguir estos mismos pasos para identificar cualquier ítem que recojas con un icono en forma de interrogantes).

Destraba la puerta que da al patio, pero no la cruces. En vez de eso, cruza hacia el área de la calle bifurcada para enfrentarte al NMC. Vuelve a la plaza, haz acopio de munición y guarda la partida. Ahora regresa al área de la calle bifurcada y sube las escaleras mecánicas.

Cuando recuperes el control dará inicio una nueva batalla. Tras la pelea, encuentra al agente de SWAT muerto y toma su Armadura. Este nuevo chaleco táctico tiene siete bolsillos, así que sustituye la cazadora de cuero por él y equípate con los ítems imprescindibles. Baja las escaleras mecánicas que hay al otro lado de la estancia.

Frente a las escaleras mecánicas hay una garita con Granadas: hazte con ellas. A lo lejos del paseo hay dos mutantes. Puedes apuntarles desde donde estás, pero están demasiado alejados para sufrir daño alguno. Así que aproxímate hacia el primero y empieza a disparar. Quédate a dos o tres metros, ya que tiene unos brazos

LAS ARMAS EXTRA



P08: Pistola semiautomática de 9 mm, algo más potente que la M93R.



M950: Pistola semiautomática de 9 mm con capacidad para 100 balas.



MP5A5: Metralleta de 9 mm que además incorpora una linterna.



AS12: Escopeta de fuego rápido con capacidad para 20 cartuchos.

ENEMIGOS

- **Humanoides:** Relativamente lentos. Mantén la distancia y dispara a saco.
- **Monos:** Más veloces que los humanoides. Dispara, muévete y vuelve a disparar hasta que caigan.
- **Armadillos:** Te morderán si te acercas demasiado, pero estos bichejos mueren al primer tiro, de modo que rara vez tendrán ocasión.
- **Humanoides gordos:** Muy lentos. Sin embargo, han desarrollado unos brazos largos y elásticos que les confieren un gran alcance ofensivo. Mantente lejos y dispara.
- **Moscas:** Mueren al primer tiro, pero no se les puede apuntar si están muy cerca. Sitúate bien antes de disparar.
- **Pirañas:** Letales en el agua. Fuera de ella son inofensivas.
- **Cucarachas:** Como las moscas pero más grandes. Se lanzarán contra ti si dejas que se acerquen demasiado. Un tiro las tumba y otro las remata.
- **Caballos:** Requieren seis o siete cartuchos. Su embestida te derriba y te produce mucho daño. Dispárales y corre a un recodo para esquivar sus cargas. Si se abalanzan contra una pared sufren daños ellos mismos.
- **Murciélagos:** Se presentan en grandes grupos. Mueren de un tiro. No dejes que se acerquen o te morderán varias veces. Dispara y cambia de blanco sin parar. El modo de disparo múltiple del M93R elimina tres de golpe.
- **Polillas:** Mueren de un tiro. Si se acercan te morderán y además te inocularán veneno.
- **Babosas kamikaze:** Dispárales una vez y explotarán. Todo cuanto haya en el área del impacto sufrirá daños.
- **Ratas:** Como los armadillos, pero más rápidos. No dejes de moverte para evitar sus mordeduras.
- **Conejos:** Veloces y muy peligrosos en grupo. Con cuatro tiros los destruyes, pero no tendrás tiempo cuando vengan en grupo. La Combustión es muy útil contra ellos.





Es muy lento, o sea que limítate a andar hacia atrás mientras disparas. Haz lo mismo con el segundo enemigo. Al final del paseo hallarás a otro miembro de los SWAT. Toma su Metralleta, pero no te equipes aún con ella ya que con tu pistola actual basta. Cruza la puerta para entrar en la capilla. Una criatura está atacando a Rupert. Una vez que haya huído, recoge la Llave roja del suelo.

Hay una puerta en la capilla (Sanctuary) que no está señalada en el mapa. Acércate a ella para que de comienzo una secuencia en la que podrás ver a Aya cruzar la puerta en dirección al jardín de la azotea (Roof Garden) para escuchar la conversación que mantiene por radio un miembro de los SWAT muy sospechoso. Ve adonde estaba ese soldado y toma la tarjeta negra junto a la puerta bloqueada. Al retornar por donde has venido, te emboscarán tres orugas mutantes. Vuelve corriendo a la estatua y dispara desde allí. Tendrás que ir cambiando de blancos con rapidez para evitar que te alcancen. Luego deberás regresar a la sala donde utilizaste la llave azul. Prepárate porque el camino está repleto de enemigos.

Una vez en la sala, inserta la Llave roja en la cerradura. Esto detendrá el surtidor y vaciará la fuente, permitiéndote ver lo que hay en el fondo. Elimina a los NMC del área de la fuente y recoge la pistola lanzagranadas que era propiedad del empapado miembro de los SWAT. Despeja todas las áreas que se muestran en rojo en tu mapa y dirígete luego al área del puente (Bridge). Justo después de cruzar la verja que lleva a esta área y antes de bajar por las escaleras del puente sumergido, ve hacia el tablero de control y examina el panel para poder introducir el código (561). Al hacerlo el puente se alzará. Ahora las pirañas quedan varadas en él. Puedes matarlas con sólo pisarlas, pero te conviene hacerlo de otra forma para obtener puntos EXP: apunta a los peces y dispárales a continuación. Cruza la puerta y liquida al NMC del rincón. Sigue el corredor y usa el teléfono para guardar la posición. Equípate con la M93R, el lanzagranadas, las granadas y los Tónicos 1 y 2. Sube las escaleras y corre por el perímetro del helipuerto. Observa que puedes apuntar a los cables de tensión: esto será muy útil en breve. El montacargas está arriba y no puedes usarlo, así que vuelve sobre tus pasos. La criatura desconocida te interceptará.

NIVEL 2 DRYFIELD, DESIERTO DE MOJAVE

Después de conversar con Pierce, visita a Jodie en la armería. Deberías poder permitirte, como mínimo, una nueva arma y una nueva coraza. No te sorprendas cuando eches un vistazo a tu arsenal en el menú: la Metralleta, el Lanzagranadas y el Chalecho Táctico que le cogiste al SWAT muerto han sido requisados. Cuando estés listo, registra el armario de la esquina del garaje otra vez y dirígete al maletero de tu coche. Mirando en su interior se activará una pantalla con una serie de ítems que podrás incorporar a tu inventario. El maletero te permitirá, a la vez, almacenar allí otros ítems de tu inventario que no te resultan imprescindibles. Después, habla otra vez con Pierce para que te deje partir.

Al llegar a Dryfield observarás que hay una caja de munición ilimitada junto al lugar donde Aya ha estacionado el coche. Recuérdalo para más adelante. La puerta de la tienda 'Jack Cactus' está cerrada, así que cruza la verja que da a la calle principal. Te atacará un NMC equino. Cuando te libres de él ve hacia el fondo y cruza la portezuela que hay al

ENEMIGOS

■ Arañas: Tienen la habilidad de camuflarse. No obstante, cuando adoptan esta forma no pueden atacar. De cerca atacan con un golpe cortante. Mantente lejos y dispara una y otra vez.

■ Arañas (versión 2): Parecidas a las arañas normales pero mucho más fuertes y rápidas. Usa Plasma para derribarlas.

■ Lásers detectores de movimiento: Tardan uno o dos segundos en fijarte como blanco, así que dispara y muévete. Sus ataques varían: Láser, Láser paralizante, Láser desorientador y Ametralladora.

■ Babosas mágicas: Lentas e invulnerables a los ataques físicos. Su mordedura provoca Silencio. Lanza varias dosis de Plasma para dañarlas.

■ Hidras: Estas criaturas son en esencia una boca sobre un largo cuello. Matarlas requiere un buen número de impactos. Cada vez que disparas a una, desaparece un rato. Si se lo permites, usarán su bola de electricidad, que te aturdirá durante unos instantes.

■ Gusanos: Relativamente lentos, pero atacan con lanzamientos y eructos venenosos. Fáciles de matar: dispara sin cesar para que no se lancen contra ti.

■ NMC alto: Como los humanoides, pero con un ataque en forma de bola de energía.

■ Escarabajos: Rápidos y atacan en grandes grupos. Sus caparazones son invulnerables a los ataques con armas. Dales la vuelta con Plasma y remátalos con un arma.

■ Raptores: Veloces y muy parecidos al cuarto jefe al que te enfrentas.

■ Gólems: Los hay de diversos tipos, tal y como enumeramos a continuación.

JEFE 1





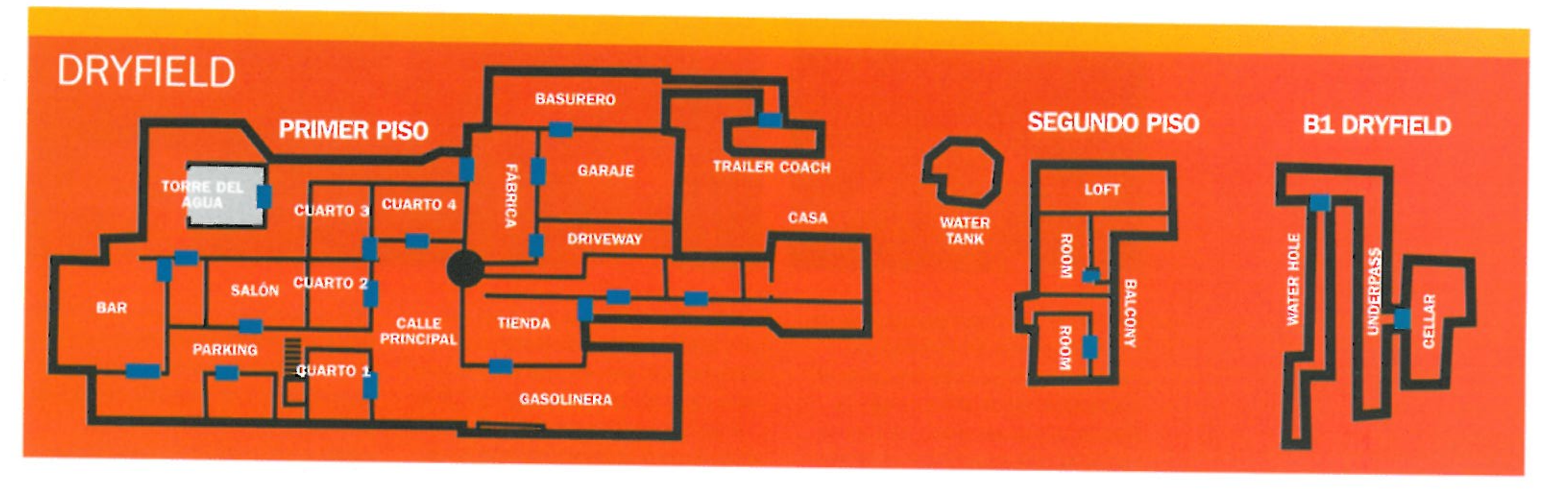
ATAQUES

■ Granadas de gas paralizante (largo alcance): si te alcanzan, contrarréstalas con la habilidad de energía parasítica Metabolismo.

■ Corte de espada: ataque físico a corta distancia.

■ Corte de espada llameante: ataque en salto con fuego a medio alcance.

Después de la secuencia, gira y vuelve corriendo hasta unos metros más allá del primer cable de tensión. Equípate con la pistola M93R. Cuando la criatura te tenga en la mira, te disparará una granada. Si te toca, te envenenará y dificultará seriamente tu avance. Evítalo corriendo un par de pasos hacia delante. Vuelve a situarte enseguida y apunta al cable de tensión. Cuando el jefe esté justo junto al cable, dispara. Éste recibirá una sacudida eléctrica y retrocederá. Equípate de inmediato con el lanzagranadas y dispárale una granada. Ahora date la vuelta, corre al segundo cable de tensión y repite el proceso. Asegúrate de recargar el Lanzagranadas en el menú de opciones seleccionando las Granadas. Esto hará que la secuencia de recarga sea mucho más rápida. El tercer cable de tensión está atravesado por un conducto de vapor al que también puedes apuntar. Calcula el momento idóneo para romperlo a tiros : el vapor de la cañería le causará a tu enemigo unos daños de órdago. Si aún no se ha acabado, no cedas terreno y dispárale con la M93R. No tardará en rendirse. Cuando se largue, sube en el ascensor al helipuerto y contempla la secuencia siguiente.

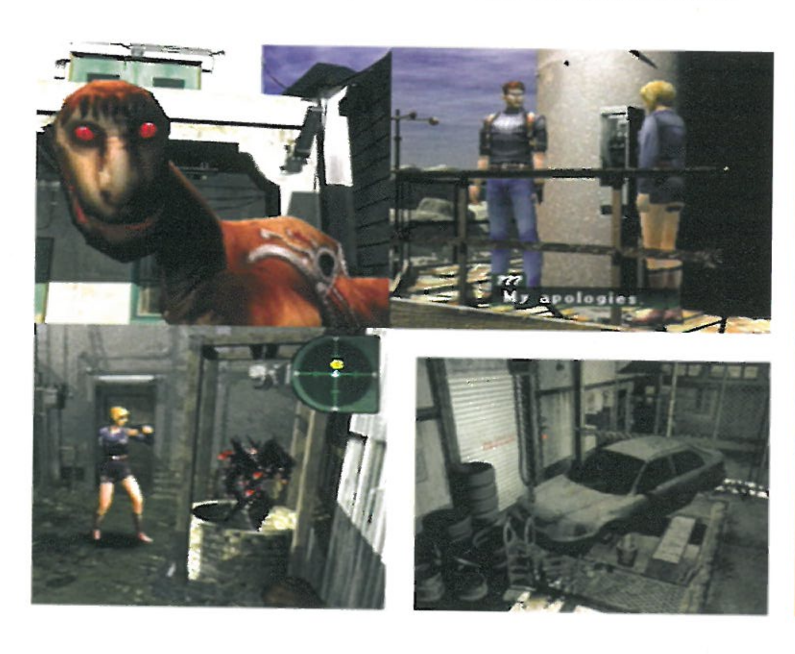


lado de la máquina expendedora de hielo para avanzar por el camino de entrada para coches (Driveway, en el mapa). Al mira en el interior del pozo, un enorme grupo de murciélagos mutantes se abalanzará sobre ti. Si estás demasiado cerca de ellos te morderán, así que mantén la distancia. Al otro lado hay un Tónico 1.

Vuelve hacia la zona del pozo y cruza la puerta trasera del Taller Douglas (Factory). La primera sección de la estancia cuenta con un panel de control en la pared del fondo y a mano izquierda pero no puedes utilizarlo aún porque la corriente está apagada. Así pues, cruza la puerta de malla de alambre abierta y ve hasta el otro lado para activar el disyuntor. Retorna al tablero de control y pulsa los botones Up y Turn para elevar y girar el coche que se encuenta sobre el elevador hidráulico. De esta forma, podrás llegar al interruptor junto a la persiana metálica. Púlsalo y, a continuación, abre la otra puerta de malla de alambre que está cerrada con pestillo. Crúzala y vuelve nuevamente al tablero de control. Mueve ahora el coche, pulsando los botones Turn y Down, para que éste vuelva a su posición inicial. Pasa por la puerta de malla de alambre que acabas de abrir y cruza por la persiana metálica. Te encontrarás a Douglas, el dueño del garaje. Después de las presentaciones te sugerirá que descanses en el motel y te dará la Llave del cuarto núm. 6.

Vuelve a la calle principal, de donde surgirán unos peligrosos escorpiones. Mantente lejos de ellos porque sus aguijones son venenosos. La habitación 2 está abierta. Entra y mata a los dos NMC que hay allí. Encontrarás un Tónico 1 en la papelera del lavabo y un Antídoto en el armario. Dirígete a la habitación 1 y entra en el lavabo. Cuando salgas te enfrentarás a dos horrendos NMC. Sólo requieren un tiro, pero explotan al morir. Al acabar con ellos obtendrás una Caja. Si la examinas en el inventario verás que se trata de Resplandor, un artículo de autodefensa que produce ceguera en el enemigo.

Entre la habitación 1 y la 2 hay un portón. Crúzalo y elimina a los dos caballos NMC. Entra en los lavabos y cuando la chica se transforme, mátala. Fuera de los servicios hay un gran recipiente. Regístralo y agénciate la munición. Sube las escaleras y mata a los tres NMC humanoides. Usa la Llave del cuarto núm. 6 para entrar en la habitación 06 del motel. Deposita los ítems no deseados en el armario pequeño y guarda la partida utilizando el teléfono que hay en la mesita de noche. Sal al balcón y baja por la escalera. Mata a los dos NMC. Verás que aunque no queden enemigos, seguirás en el modo de combate. Dobla la esquina, cruza por la puerta de malla de alambre abierta y ve hasta la caja de conexión. Sube la palanca para abrir durante unos instantes el portón metálico que hay al otro lado. Corre de vuelta por el perímetro y cruza enseguida el portón, sorteando a dos NMC que te querrán embestir. El portón se cerrará detrás de ti, pero los NMC entrarán en grupos de dos por el agujero que han cavado; Procura no colocarte frente al agujero y ve disparando a medida que vayan entrando. Cuando acabes con ellos, el



ÍTEMS CLAVE

Parasite Eve II tiene una serie de ítems que son vitales para avanzar en el juego. Sólo por si te los dejas, aquí los tienes.

Llave de la cafetería	SWAT, en el vestíbulo del ascensor, Torre Akropolis
Revista científica	Mesa-Cafetería, Torre Akropolis
Llave azul	Pared-Pasillo de la cafetería, Torre Akropolis
Llave roja	Suelo-Santuario, Torre Akropolis
Tarjeta negra	Puerta-Azotea con plantas, Torre Akropolis
Mandamiento de registro MIST	Baldwin, Despacho
Fotografía UMA	Baldwin, Despacho
Manual	Baldwin, Despacho
Mapa	Baldwin, Despacho
Llave del cuarto núm. 6.	Douglas-Garaje, Dryfield
Llave del muerto	Cadáver-Depósito de agua, Dryfield
Imán	Nevera, Dryfield
Llave del taller	Cerca del intercomunicador del taller, Dryfield
Cable	Suelo-Chatarrería, Dryfield
Llave inglesa	Garaje, Dryfield
Llave de recepción	Douglas-Caravana, Dryfield (tras vencer al jefe)
Llave maestra Bronco	Caja registradora-Recepción, Dryfield
Lata	Suelo-Desván, Dryfield
Gasolina	Usa la Lata en la gasolinera, Dryfield
Llave del camión	Douglas tras el jefe 3-Calle principal, Dryfield
Tabla	Suelo-Túnel bifurcado, Mina del Este
Conector 1	Panel de control-Albergue, Mina del Este
Conector 2	Jefe 4-Cueva, Mina del Oeste
Tarjeta de Yoshida	Kyle-Ascensor, Refugio
Revista Aeris	Dormitorio, Refugio B1
Llave del coche	Panel de la pared-Párquing subterráneo, Refugio B1
Osito de Eve	Moto de Núm. 9-Cámara para vehículos, Refugio 1F

ÍTEMS ESPECIALES

Hay algunos ítems con un uso desconocido. Cuando presionas triángulo sobre ellos, no aparece toda la información. Son cuatro:

■ AGUA BENDITA
Use: Despierta un nivel P.Energy.
Attachment: Aumenta tu defensa.
Localización: En Dryfield, introduciendo el password 4487 en la caja fuerte.

■ ARO MEDICINAL
Use: Depierta un nivel P.Energy.
Attachment: Recibes ítems extra después de algunas batallas.
Localización: Vuelve a Dumping Hole después de acabar con el jefe 5.

■ CALAVERA DE CRISTAL
Use: Despierta un nivel P.Energy.
Attachment: Incrementa el ataque.
Localización: Charco de sangre tras eliminar al Jefe 6.

■ TALISMÁN
Use: Despierta un nivel P.Energy.
Attachment: Aumenta el poder de la P.Energy.
Localización: Es uno de los ítems que Pierce te da cuando lo salvas de los NMC en la Torre del Agua y le llevas hielo tres veces, tras conseguir la tarjeta de Yoshida y volver a Dryfield.





indiciduo que hay en lo alto de la torre del agua hará descender una escalerilla. Sube por ella y habla con Kyle. Ve por una segunda escalerilla hasta lo alto del depósito de agua y toma la Llave del muerto y el Tónico 1 del cadáver. Baja de vuelta por la segunda escalerilla y antes de descender por la primera hasta el suelo, acciona la palanca del portón para que puedas salir del enrejado una vez que estés abajo. Al lado de donde viste los dos primeros NMC que cavaban en el suelo hay una puerta. Ábrela con la Llave del muerto para acceder a una de las estancias del Bar.

Aquí hay un nuevo tipo de NMC: con un tiro los descuelgas del techo y con otro los matas. Toma el Imán de la nevera. Hay un Tónico 1 en el armario de los dependientes. Ahora cruza la otra puerta y destruye a los enemigos que hay en el interior del bar. Hay un mapa del pueblo en la pared del lavabo. Examínalo para actualizar la información de tu GPS y recoge la Bebida cola de la nevera. Sal por la salida de emergencia (con el letrero Exit) al área del aparcamiento. En esta zona hay un caballo mutante y cuatro escorpiones. Encárgate primero del equino (o de lo que ahora sea). Por su parte, la mejor manera de matar a los escorpiones es dejar que se agrupen y liquidarlos a todos a la vez con tu energía parasítica Combustión. Ve a la calle principal y acaba con los dos caballos NMC. Aprovisiónate de munición en la gasolinera donde aparcaste tu coche.

Ahora sube al balcón del segundo piso y quita de en medio a los seis escorpiones. Ve a la habitación núm. 06, guarda la partida y dirígete al Taller (Factory). Para ello, baja por la escalerilla de tu balcón y, una vez abajo, cruza por el pequeño portón para poder avanzar por el callejón que da a la entrada principal del taller. Allí, te está aguardando un NMC, así que dale para el pelo. Llama al Sr. Douglas por el intercomunicador de la lucecita roja parpadeante. Examina la rejilla que hay justo a la izquierda de la puerta para descubrir la Llave del taller. Usa el imán con cuidado para llevar la llave al agujero de la rejilla y, de esta manera, poder hacerte con ella. Abre la puerta, cruza la persiana metálica y elimina a las polillas. Abre la puerta que hay ahí. Sal a un patio repleto de chatarra y encamínate hacia la caravana del Sr. Douglas. Habla con él acerca del refugio. También le puedes comprar equipo nuevo. Sal de vuelta a la chatarrería y ve hasta el otro extremo. Te emboscarán cuatro escorpiones. Una vez que acabes con ellos no te olvides de recoger el Cable.

El garaje vuelve a estar plagado de polillas, pero no deben suponerte un problema. Usa el cable para bajar al pozo del área del camino de acceso. El primer corredor alberga un grupo de murciélagos no ofrecerán excesiva resistencia. En el segundo te espera un nuevo enemigo: un NMC que puede camuflarse. Cuando está camuflado, apenas puedes verlo. Muévete sin cesar hasta que se materialice y dispárale entonces. Cuando se cuelgue del techo, usa cualquier Energía Parasítica de ataque contra él.

Pulsa el interruptor de la pared, ve al otro extremo del paso subterráneo y acciona el segundo interruptor. Cruza por la puerta que hay cerca de allí para entrar al sótano (Cellar) que, por cierto, está infestado de ratas y murciélagos. Toma la Caja pequeña que hay dentro de la caja del rincón. Se trata de más Resplandor. Abandona la estancia y sube por la escalerilla del paso subterráneo que está al lado del segundo interruptor. Ya estás en la tienda. Aquí hay cuatro NMC explosivos, así como una Bebida cola y una botella. Quita el cerrojo a la puerta principal y sal al exterior para aprovisionarte de munición con la caja que hay junto a tu coche. Luego, vuelve a entrar en la tienda y dirígete a la otra puerta por la que aún no has pasado.

Has accedido al área de la Casa Abandonada (Dilapidated House). En el exterior te aguardan dos NMC y tres puertas diferentes. Cruza la primera puerta. Detrás del mostrador de la sala en la que te encuentras hay un Bolso de cintura. En la sala de la segunda puerta hay un armario. Examínalo y verás que está atornillado con pernos a la pared. Ve en busca del Sr. Douglas y pregúntale si te presta una Llave inglesa. La encontrarás en los estantes al fondo del Garaje. Vuelve al área de la casa abandonada. Al otro extremo de la pasarela hay dos barriles: examínalos para hallar Cartuchos para tu escopeta. Usa la Llave inglesa con el armario y pasa a la siguiente estancia. En el rincón de abajo a la izquierda de esta sala podrás leer un mensaje. Hay otros mensajes en distintos lugares de Dryfield que iremos señalando.

JEFE 2





ATAQUES

- **Agarrón:** Presa de cuello a corta distancia.
- **Estocada:** Ataque con espada a media distancia.
- **Corte:** Ataque con espada a media distancia con ángulo abierto.

Atácale con un par de Combustión que le producirán graves daños. Mientras te mantengas lejos, no te podrá agarrar. La estocada se evita pasando a una posición distinta. El tajo es más difícil de esquivar, ya que puede cambiar de dirección en el último momento. Limítate a moverte todo el rato para estar a salvo. En cuanto le hayas asestado los ataques de Combustión corre al rincón y sigue disparando. Cuando empiece a estar demasiado cerca, corre al rincón de enfrente y vuelve a empezar.





Tras la secuencia de vídeo se te unirá Kyle, quien te habla del refugio y accede a ayudarte. Ahora toda la ciudad estará infestada de los NMC. Dirígete a la gasolinera; verás que Kyle te ayuda en las luchas. Si empieza a dispararle a un enemigo, deja que se encargue él y apunta a otro lugar. Aun así no deberías perderlo de vista: si sus HP llegan a cero, ¡se acabó!

Cuando llegues a la gasolinera lo primero que verás es cómo un grupo de conejos NMC te destrozan el coche. Dales su merecido y provéete de munición antes de irte.

A partir de ahora resulta muy difícil apuntar a los enemigos debido a la poca luz. Si a esto le añades que Kyle parece haberse quedado en la gasolinera, te esperan momentos de apuro. Ve a ver al Sr. Douglas y pídele que te preste el coche. El Sr. Douglas te dará la Llave de la recepción para que consigas algo de gasolina mientras él arregla el deposito del camión. Aprovecha para guardar la partida en el teléfono de la caravana y vuelve a salir al ruedo.

Usa la Llave de la recepción para entrar en la recepción del motel (situada frente a las escaleras). Lee la nota del tablón de anuncios que hay tras el mostrador. Doc Holliday vivió de 1851 a 1887, por lo tanto Tombstone debió de morir en 1881. Según esto, Wyatt Earp debía de tener 33 años, ya que nació en 1848. Estas edades se pueden hallar en los diversos cuadros de las habitaciones del motel. A continuación, lee la nota de la pared que ha sido escrita a mano y que está al lado del tablero. Vete a la caja registradora y examínala. Pulsa, en primer lugar, el botón del código almohadilla (#) para activarla. A continuación, teclea 3033 y, por último, TOTAL. Con ello abrirás el cajón de la máquina y podrás recoger la Llave maestra Bronco (Llave recogida). Vuelve a la calle principal y examina las restantes habitaciones con la Llave maestra. Hay Agua de MP 2 en el armario de la habitación 3. La habitación 4 contiene un retrato de Billy The Kid, quien murió a los 21. La siguiente pista del puzzle está rascada en el espejo del lavabo: te dice que la siguiente pista se puede encontrar en una puerta de azabache.

Sube a la habitación 5: hay un retrato de Calamity Jane en la pared y un Bolso de cintura en el armario. Abandona la habitación y dirígete a la puerta del final para acceder al desván (Loft, en el mapa). Aquí puedes hacerte con la Lata de gasolina. En cuanto te hagas con ella serás emboscado por tres arañas. En un rincón de la sala hay una caja fuerte negra. Puedes obtener el código de cuatro dígitos a partir de las preguntas de las notas:

Pista 1 Pared del lavabo:
¿Cuántos teléfonos hay? 4
Pista 2 Pared del sótano:
¿Cuántos urinarios hay? 4
Pista 3 Casa abandonada:
¿Cuántos barriles? 8
Pista 4 Espejo de la habitación 5:
¿Cuántas vajillas de plata? 7

Introduce 4487 como código y hazte con el Agua bendita, un ítem que sirve para restaurar completamente los puntos MP. Dirígete ahora a la zona en la que se encuentran los restos de tu sedán. Sitúate frente a alguno de los surtidores de la gasolinera y usa la Lata desde tu inventario para obtener Gasolina de los surtidores. Si no te quieres perder el final bueno, antes de entregarle la gasolina al Sr. Douglas ve al bar para hablar con Kyle. Por el camino hacia el Garaje, puedes ir a despejar todas las áreas concurridas. Con todo, el Sr. Douglas aún tardará un rato en arreglar el camión y te pide que vayas a esperarlo en tu habitación. Antes de irte aprovecha para comprar, si no lo hiciste antes, una pistola lanzagranadas y unas cuantas granadas. Ten cuidado al dirigirte a la habitación 6, ya que, una vez más, hay monstruos por doquier. Asegúrate de tener lo siguiente entre tus accesorios: Pistola Lanzagranadas + granadas, Agua de MP 1/2, Tónico 1/2/3. Guarda la partida y, después, sitúate junto a la cama, pulsa el botón X y escoje la opción "A dormir" antes de enfrentarte al tercero de los jefes.

Una vez eliminado el monstruo, guarda la partida con el teléfono de tu habitación. La ruta más fácil hacia la calle principal ha quedado cortada por escombros. Así pues, deberás seguir la ruta larga, bajando por tu balcón y cruzando el bar. Una vez más, el área bulle de NMC, así que ojo con tu energía. Antes de acceder al camino principal procura recuperar o reforzar tus habilidades parasíticas con los puntos de EXP disponibles porque después esas mismas habilidades costarán mucho más. Ahora sí, ve a hablar con el Sr. Douglas en la calle principal y te dará la Llave del camión. Si su perro Flint ha sobrevivido, vuelve a habalr con él y te explicará que tiene un regalito para ti. Acércate a la chatarrería pasando por el bar, la zona del depósito de agua y el garaje. Después, continúa hacia la chatarrería. Elimina a los enemigos y entra en la caravana. El Sr. Douglas ha logrado de algún modo llegar antes que tú. Habla con él para que te diga dónde está lo que te había prometido: abre la caja metálica que hay en el suelo para hacerte con una pistola M950 que te irá de perlas. Usa esta oportunidad también para guardar la partida y comprar todo lo que puedas necesitar. Vuelve al garaje y habla con Kyle para salir de ahí.



JEFE 3





ATAQUES

- **Golpe de brazo:** Ataque físico de largo alcance.
- **Aplastamiento:** Ataque físico de medio alcance.
- **Agarrón:** Ataque físico de media distancia.
- **Lanzallamas:** Ataque con llamas a largo alcance.

Aunque esta criatura es muy grande, sólo verás la tercera parte de su cuerpo. Ponte en el rincón del balcón (entre el desván y tu habitación). Mientras estás allí parado no te pueden alcanzar los ataques físicos. Una pequeña llamarada precederá su ataque con el lanzallamas: cuando la veas, corre a lo largo del balcón. Dispárale una granada. Si el jefe inicia un ataque físico, descerrájale otra. Si tienes tiempo, dale con Combustión, pero con este movimiento deberás ponerte más cerca del borde. Mientras tengas paciencia, no hay razón por la que debas sufrir daños.



Y EL MES QUE VIENE...

Aunque haya viento, haya mal tiempo, haya impedimentos de última hora, haya gripazos de redactores o Aya Brea, el mes que viene concluiremos la guía de un juego que tiene completamente parasitado el tiempo libre de la mayoría de miembros de *PlanetStation*.



CARTA CASTRADA

ALEPESAO (VÍA E-MAIL)

¡¡¡¡Qué pacha!!!! Currando, ¿no? Vaya suerte, si a mí me pagaran por jugar a la Play... Bueno, tengo algunas preguntas que quiero que me contestéis:

No negamos que hay trabajos más desagradecidos que el nuestro, pero también somos conscientes de que también hay chollos mayores. ¡De mayores queremos trabajar en el Ministerio de Marina de Andorra!

¿Está bien el *Extreme 500*?

No, es un simulador de motociclismo bastante nefasto. El motor 3D es prehistórico, los efectos de sonido tienen más parecido con un secador de pelo que con una moto, y los movimientos de los corredores parece que se hayan elaborado con un perfecto *motion capture*... del célebre salto de la rana de El Cordobés. Espérate a que salga al mercado *Ducati World*.

¿Por qué la Play 2 tiene unos gráficos impresionantes y no es capaz de mantenerse en horizontal?

Es uno de esos misterios que tiene la vida. ¿Y por qué el redactor Seed tras tres *gin-tonics* impresionantes es capaz de retar a las leyes físicas manteniéndose en vertical?

¿El *FIFA 2001* ha salido para PSX?

Cuando leas esto debería estar en la calle. El mes que viene esperamos poder analizarlo.

¿Cuándo sale el *ISS* para PSX?

También está ya en la calle, pero antes se ha pasado por la revista para que le hiciéramos el análisis en este número.

¿Va a salir algún otro juego de *Bloody Roar*?

Pues sí, *Bloody Roar 3* saldrá en recreativa utilizando la tecnología de una placa de Namco que es compatible con el hardware de PlayStation 2 y, evidentemente, la conversión para los 128 bits de Sony no se hará esperar demasiado.

Bueno, hasta luego que mi madre acaba de llegar y me va a cortar los c***s.**

Si te hacen eso por leer *PlanetStation*... ¿qué te pasaría si te pillan con el *Interviú*?

KISSAZOS PARA PLANET

BEATRIZ TATO

Hola tengo algunas preguntas para vosotros, los expertos.

Los callos en nuestros dedos nos avalan (por lo de darle al controlador de la Play, no penséis mal de nuestras incorruptas almas).

En primer lugar la nueva revista es, pues eso, nueva. La verdad, echo de menos la otra pero me acostumbraré, lo juro.

Pero está de pu madre. De verdad, buen trabajo.**

Gracias, gracias, a nosotros también nos cuesta acostumbrarnos no sólo a ser buenos, sino también a estar buenos (de salud, claro, que con estas caras y haciendo como único ejercicio 8 horas diarias de Sillón-Play no se pueden pedir milagros).

Bien, me compré a Irvine en muñeco hace poco pero el otro día se me cayó de la estantería y se ha roto. Lo peor es que me lo han pegado con *super glub* (sic.), se ha quedado peor y me costó una pasta. Qué gran pregunta, jor.**

Eso te pasa por comprar réplicas de tipos que parecen muy fuertotes y muy vacilones, pero que a la larga no dan la talla. ¿Acaso se te hubiera roto de esa manera un muñeco de Epi Cosquillas? Pero claro, Irvine no tiene nariz de patata, ni deja levantada la tapa del WC, ni deja los pelos en el desagüe del baño... (Nota del director: Se necesita urgentemente un psicólogo de parejas en la Redacción, gracias).

Bueno, en el juego ése de Kiss ¿se podrá escuchar su música o no ? La verdad, muy buena pinta no tiene ¿o sí?

Te vamos a dar unos cuantos datos objetivos sobre este juego de PC para que tú misma te formes una opinión:

1- El juego de Kiss, *Psycho Circus*, es un juego de disparos en primera persona tipo *Doom*, por lo que en ningún momento disfrutarás viendo cómo manejas a Ace o a Gene o cualquier otro miembro de la banda de Detroit.

2- Este título no contiene las canciones originales del famoso grupo de rock, sino unas versiones ambientales de las mismas... ¡en clave techno!

3- En la Redacción de Planet rezamos todos los días para que no salga semejante engendro en PlayStation.

¿Qué juegos de rol me puedo pillar? Pero de rol bonito y romántico, claro.

De los que están disponibles en España el más romántico es *Final Fantasy VIII*, sin duda alguna. Ahora bien, si lo que quieres es auténtico almíbar azucarado para inyectártelo en la vena te recomendamos que te hagas con la versión americana de *Lunar: Silver Star Story Complete*, que ha hecho derramar sus lagrimillas de emoción a un hombretón como nuestro compañero Holybear, capaz de abrir nueces con las pestañas.

Bueno, un beso, y a ver si me lo publicáis. BYE .

Un besazo a lo Gene Simmons (por aquello de que es del grupo Kiss, precisamente) para ti también.

BILL GATES, TENLE MUCHO MIEDO

CARLOS PARADA

Deseo felicitaros por la maravillosa revista que nos traéis todos los meses al quiosco (en mi caso a la gasolinera). No me gusta enrollarme, así que sin más...

¿La Planet en una gasolinera? ¿La ponen allí para que la gente se ría de nuestros cutre-chistes y no preste atención al precio del litrillo de Sin plomo? ¿Acabarán envolviendo la carne de ternera con nuestras páginas para que con la risa tonta se nos olvide lo de las vacas locas?

Tengo un miedo atroz a la X-Box y pienso todo el día (con pesadillas y todo) en que los brutos de Microsoft la van a... cagar, van a meter la pata hasta el fondo ¿verdad? Espero que la respuesta sea un sí.

Venga, venga, ¿por qué nos tendríamos que preocupar? ¿Porque Bill Gates está forrado de pasta y está comprando a golpe de talonario grandes grupos de programación como Oddworld Inhabitants? ¿Porque el hardware de X-Box promete ser el más potente del mercado cuando salga? ¿Porque se rumorea que habrán versiones de *Metal Gear* y *Final Fantasy* también en la consola de Microsoft? Seguro que va a ser un fracaso sonado. Por cierto, ¿qué os parecería que empezáramos a llamar a la revista *X-Planet*?

Una pregunta estúpida pero... ¿PS2 o Dreamcast? Teniendo en cuenta que la revista es de Play ya me imagino la respuesta, pero 75.000 pesetas son muchos ceros.

Vamos a responder lo más objetivamente posible. De cara a estas Navidades la cosa está muy clara: Dreamcast está a un precio muy interesante con cuatro o cinco títulos estrella y la PS2 no sólo es cara, sino que es más difícil de conseguir que una foto dedicada del hombre invisible. Ahora bien, a largo plazo es de suponer que la nueva consola de Sony irá moderando su precio y tendrá juegos increíblemente buenos (*Gran Turismo 3, Onimusha, Metal Gear Solid 2*...) que en principio no estarán disponibles para la consola de Sega. Si sólo te puedes comprar una te recomendamos que vayas tirando con *Dino Crisis 2* y *Driver 2* de PSX y esperes un poco a ver qué pasa.

Un cordial saludo del siempre vuestro amigo, que espero serlo por mucho tiempo.

Vale, contigo ya podemos considerar que tenemos dos amigos, contando a nuestro Tamagotchi.

JAPOS TIMADORES

JAVI (VÍA E-MAIL)

Hola, planetarios me llamo Javi y tengo 9 años, os sigo desde el número 17 y, bua, no creo que os interese lo demás.

¿Cómo que no? ¿Eres inmensamente rico? ¿Estarías dispuesto a donar esta Navidad una generosa cantidad a la maratón benéfica 'Que ningún redactor de Planet se quede sin su PS2'? ¿Tienes alguna hermana mayor que se haya impreso en un

DESDE ESTA SECCIÓN QUEREMOS DESEAROS FELICES FIESTAS, Y QUE LO ÚNICO NEGRO QUE OS TRAIGAN LOS REYES SEAN LOS CD DE LOS JUEGOS DE PLAY. A LOS QUE RECIBAN CDS AZULES SÓLO LES PODEMOS DECIR UNA COSA: ¡SUERTUDOS! (ESO SIGNIFICA QUE TENÉIS LA PLAYSTATION 2). PENSAD UN POCO EN NOSOTROS Y ENVIADNOS CARTAS ESTAS VACACIONES, QUE NO CUESTA TANTO.

EDITORIAL AURUM JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

EL GALLINERO

LA *STORYA* INTERMINABLE

RAIMUNDO DÍAZ (MADRID)
Vagrant Story es más lioso que arreglar un documento en la Administración Pública.

LADY DARK WOLF (BARCELONA)
A los señores de Squaresoft tengo cuatro palabritas que decirles. ¿Cómo pueden traducir todos y cada uno de los juegos de rol más malos de la historia (es decir, todos los *Final Fantasy*) y no traducir la genial obra *Vagrant Story*?

DIME *PO KE*

SEIFER (BALAMB)
Si es verdad que *Pokémon* es una auténtica mi**da, ¿por qué tenía que llegar *Digimon*, que es casi igual?. No, si encima nos acusarán a nosotros de copiar el llamado Gran Videojuego Pokémon de la Gran Consola Tecnológicamente Superior.

PLAÑENDO LA PS2

ÁNGELA GONZÁLEZ (LA GUARDIA, PONTEVEDRA)
Me voy a unir al club de los desgraciados como vosotros, porque todavía no puedo conseguir la Play 2. Por favor, necesito ciento cincuenta y siete minutillos para... ¡BUAAA! ¿Es que no me comprendéis?

RECTIFICAR ES DE PLANET

IBALLA TOLEDO (EL SAUZAL)
En la revista nº25 me publicasteis un dibujo. Hasta aquí todo bien, ¿no? Pues tengo que decir una frase que seguro que conocéis muy bien: ¡¡Soy una mujer!! Iballa, no Juan Alexis. ¡Sostén! ¡Bragas! ¡Faldas!

---

pijama la frase *I Love Drako*? ¡¡¡Contestaaaaa!!!

¿Hay alguna versión del juego *Soldier Of Fortune* para Play?
No, y aunque la hubiera te tenemos que recordar que este juego es recomendable sólo para personas de 17 años para arriba. Es más, viendo su argumento 'realista' (un mercenario occidental que acribilla a señores con turbante y bigote) casi diríamos que sólo es apto para aquellos que congenien con el rancio tufillo de las ideas de Charlton Heston, Ronald Reagan y otros defensores del orden a punta de pistola.

¿Dónde conseguís los trucos?
De las propias compañías, de nuestros compañeros ingleses, de Internet...

¿Es verdad que Sony va a sacar dentro de 3 años la Play 3? ¿Es un rumor o es verdad?
¡Basta ya de esta pregunta! A medida que avance la tecnología siempre saldrán consolas nuevas, tanto de Sony como de las demás compañías, pero la PS2 tiene aún un larguísimo camino por recorrer. O sea, que dejadlo ya, que os agobiáis más que Tamara en Eurovisión.

¡CÓMO SE OS OCURRE PONER 4 PLANETAS A *SPIDERMAN*! ¡Si se merece 4,5 planetas!
La verdad es que estuvimos dudando sobre la puntuación hasta el último momento, pero al final nos decidimos por los 4 planetas por miedo a dejarnos llevar por nuestro fanatismo por el personaje. En todo caso, si alguien necesita alguna aclaración, aquí la hacemos: *Spiderman* es un *peazo* de juego.

Me gustaba más el diseño anterior de la *PlanetStation*.
Una opinión muy respetable, pero como profesionales estas críticas nos afectan menos que el divorcio de Pin y Pon. ¡Sniiif! ¿La lagrimilla? Es que nos ha entrado un pelo kamikaze de Drako en el ojo. ¡Snifff!

¿Dónde conseguís los signos cuadrado, círculo, triángulo?
Es una tipografía que, en vez de reproducir letras, reproduce símbolos. No tiene más secreto.

Qué moros los japoneses. La Play 2, 60.000 pesetas, y en España 75.000. Es una timada TOTAL.
Es cierto que a los japoneses, con su nivel de vida, les sale la consola mucho más asequible. Al parecer el problema de las consolas que se están distribuyendo en España es que se fabrican fuera de Europa, por lo que el precio se ve afectado por aranceles, la debilidad del Euro, el transporte... Ya verás cómo, si al final se acaba fabricando la PS2 en una factoría europea, el precio se suaviza más que Mimosín.

¡*FINAL FANTASY COLLECTION* YA!

CARLOS PIEMENTEL "SEPHIROZ"
Hola gente de *PlanetStation*. Llevo leyendo vuestra revista un montón de tiempo, pero no me había decidido a escribiros hasta ahora. Soy el tío Carlos de Madrid (alias Sephiroz) y os escribo para deciros que tenemos unos chavales y yo una web donde recogemos firmas para que traigan el *Final Fantasy Collection* a España. La direccion es http://www.pagina.de/ffcollec y nos gustaría que vuestra revista nos anunciara. No os digo que es la mejor revista porque ya lo sabéis, así que os dejo. Un saludo y gracias por vuestro apoyo.
No podemos dejar de aplaudir tu iniciativa y, evidentemente, darle nuestro apoyo publicando tu misiva en *Al Habla*. Sugerimos asimismo una serie de eslóganes *made in Planet* para la campaña: "Square presta atención, queremos el *Collection*" o "Ni Squall, ni Tifa, es Square quien se nos rifa".

¡AY MADRE!

HELL SPAWN (CARTAGENA, MURCIA)
Buenas, gandules de la Planet. Tenéis suerte de que no haya cumplido la amenaza de llamar a mi madre. Para empezar a Drako le hubiera crecido el pelo, Holybear dejaría de parecerse a Nemesis, Seed sacaría el 'graduado escolar' y a Nen le enseñaría a poner 'Japón' en vez de 'Japo'.
No nos afectan ni un pelo (sobre todo a Drako) tus insidiosas amenazas porque disponemos del repelente de madres DE-FI-NI-TI-VO: una pantalla sonora compuesta por una mezcla de las clases de flauta de cuando Holybear era pequeño (si es que la palabra 'pequeño' se ha podido aplicar alguna vez a este individuo), las versiones de guitarra acústica que hacía Nen de las baladas de Guns N'Roses para ligar en el camping y la recopilación *Mucho Metal* de los gloriosos tiempos de *jevi* de Seed. Y si hacen falta refuerzos aún contamos con los efluvios de las playeras de 1989 de nuestro director.

En las imágenes que habéis puesto del *FFIX* en anteriores Planets, vi que podrían luchar hasta cuatro jugadores en combate a la vez. ¿Va a ser así?
Sí, tus ojos no te han fallado como a los del asesor de túnicas de Rappel. Al igual que en las entregas clásicas de 8 y 16 bits tendrás equipos de cuatro personajes en las batallas.

¿Va a ser el *Tomb Raider V 'Chronicles'*, el mejor de la saga? Ya sé de qué va la historia, y si tachamos la palabra 'originalidad' el juego promete ser bueno, ¿no?
La verdad es que, al menos, es más variado que las últimas dos entregas de la serie, pero sigue sin aportar motivos suficientes para justificar su existencia aparte de los dos de siempre. Al menos parece seguro que es el último para PSX y cabe la posibilidad de que en PS2 veamos por fin un juego realmente nuevo.

¿Hay más información del *Resident Evil* para PS2?
Todo parece indicar que el *Resident Evil* exclusivo para PS2 se va a hacer esperar más que los resultados de las elecciones americanas, pero no nos podemos quejar: el 22 de marzo aparecerá en Japón una versión ampliada de *Resident Evil Code: Veronica* para los 128 bits de Sony, y Shinji Mikami (creador de la saga *R.E.*) está preparando para entrado el 2001 un título de acción de aspecto increíble llamado *Devil May Cry*. Eso sin mencionar *Onimusha*, también de Capcom, que está al caer...

En vuestros dos años de existencia se ha consagrado gente en la revista (¿quién no sabe quién es Morgan, Alejandra Rodríguez, Lucero o Marian Medina Cuesta?) Pues bien, yo también quiero consagrarme sin necesidad de dinero, tabaco y/o jamón de jabugo. ¿Entendido?
Entendido, entendido. Pero antes tenemos que comprobar que eres un PlayStationero de pro, así que envíanos tu PS2 a la Redacción para comprobar que la tienes y luego ya hablaremos. ¡Ah, no te olvides de adjuntar la memory card (ésa que vale 7.000 pesetas españolas) y un papel con tu firma bajo las palabras "Yo, Hell Spawn, prometo no reclamar nada a la revista *PlanetStation*".



¿Qué ha sido de Miniman?
Pues nuestra entrañable mascota se ha cansado de correr por las páginas, para pasar a aparecer de forma simbólica en la primera página de los *Libros de Ruta*.

¿Sacaréis un Miniman 2?
Pues pensábamos sacarlo, pero al final la cosa salía por un pico de dinero y además la producción no llegaba para todas las revistas y hubiéramos tenido que montar un sistema de reserva de ejemplares de Planet a precio de gasolina Súper para los lectores que no quisieran quedarse sin su Miniman 2.

Tendríais que hacer una encuesta a los lectores para saber qué les ha parecido la nueva *PlanetStation*. Molan bastante las nuevas secciones de *Estrella invitada* o la remodelada sección de *Ránkings*, aparte de las ya 'viejas'.
Agradecemos tus palabras de apoyo y tu idea pero... la última encuesta la hicimos para saber datos de cara al rediseño de la revista. ¿Tenemos que hacer ahora otra encuesta para rediseñar el rediseño? ¿Y pasarnos todo otro año trabajando el doble? Mira, al que no le guste la revista que escriba a la Redacción: prometemos autoinfligirnos una colleja por cada una de las críticas recibidas pero, por favor, no más cambios de momento, que ya hemos currado más que el veterinario de los 101 Dálmatas.

¿Quién es la chica que aparece en el *staff* de la *PlanetStation* número 25?
Es un personaje seleccionable del magnífico shoot'em-up para PlayStation 2 *TimeSplitters* llamada Mary-Beth Casey.

Bueno, ya os he aburrido bastante, ya podéis coger el mando y jugar al *FFIX* o el *TTT* (serán...) que yo tengo que ver el partido del Madrid...
Si crees que los chicos de Del Bosque te van a subir la moral por no poder jugar de momento a *Tekken Tag Tournament* allá tú, pero luego no te quejes si estás más flojo de ánimo que Calimero con salmonela.

Si no publicáis la carta llamaré al Drakomóvil 8, al osito de Holybear, a Leticia Sabater y a Pinochet (aparte de a mi madre, claro está) para que 'charlen' con vosotros.

¡¡Ja, ja, ja!! ¡Volveré!
Mientras no envíes a los tertulianos de *¡Qué grande es el cine!* para que charlen con nosotros, aquí los de Planet nos conformamos.

EL CLUB DE LA LUCHA

MARCO ANTONIO SANZ
(VALLADOLID)

Puesto que no tengo prisa (ni pelas, la verdad) para hacerme con una PS2, todas mis dudas se refieren a juegos (presentes, pasados y futuros) de nuestra gris.
Eso es, tranquilidad. No nos deprimamos ahora porque algunos insisten en que vamos de un pasado gris a un futuro negro...

¿Qué tal pinta el *Ultimate Fighting Championship*?
Pues la beta que nos han pasado va fatal para pintar. Ahora bien, para jugar hay que reconocer que tiene un planteamiento bastante original (lucha 'libre', en el amplio sentido de la palabra) aunque, a falta de ver la versión final, a nivel técnico no acaba de estar pulido del todo.

¿Disfrutaremos de un nuevo *Guilty Gear* o de algún *SNK vs Capcom*?
En PlayStation lo vemos casi imposible y en PS2 bastante complicado. Francamente, si eres un auténtico fanático de los beat'em-up 2D piénsate el comprarte una Dreamcast porque, al igual que lo fue la Saturn en su día, es una plataforma ideal para este tipo de juegos (pronto aparecerá para esta consola *Guilty Gear X*, y *SNK vs Capcom* ya está disponible).

Por cierto, ¿Manjimaru tiene sólo 21 años y ya sabe japonés? Pues qué fiera el tío, oye.
Eso dice él. O es verdad, o nos ha engañado como a chinos.

¿Qué se sabe de los desaparecidos *Plasma Sword* y *Rock'em Shock'em Robots*?
A *Rock'em Shock'em Robots*, el juego de los creadores del mega-bestiajo *Thrill Kill*, parece que se lo haya tragado la tierra en los últimos meses (desde luego estos programadores parecen especializados en juegos que, como la familia de *La Casa de la Pradera* a la hora de la misa, nunca salen a la calle). Respecto a *Plasma Sword*, que nosotros sepamos, sólo existe una versión para Dreamcast aunque, eso sí, sus gráficos parecen de PlayStation.

¿Será el juego basado en *El Puño de la Estrella del Norte* el beat'em-up callejero definitivo?
Teniendo en cuenta la magra competencia que tiene en PlayStation muy bien podría ser así. Eso sí, vemos difícil que alguien lo traiga por aquí, pero la esperanza es lo penúltimo que se tiene que perder en esta vida (lo último son tus ejemplares de *PlanetStation*).

¿Soy un fanático de los beat'em-up o es sólo impresión mía?
Vamos a ver: ¿en los restaurantes siempre pides un *combo* de tortas con puré de castañas? ¿Cuándo llegas a un cine a mitad de la película le preguntas al de al lado 'quién es el Ryu' para identificar al protagonista? Si ése es tu caso, te recomendamos una cura de desintoxicación con los vídeos recopilatorios de *Médico de Familia*.

¿Cómo publicáis el *Libro de Ruta* de un 'churro' como *X-Men* y condenáis al ostracismo más injustificado a notables beat'em-up como *Evil Zone, Psychic Force 2* o *Dead Or Alive* que merecen guía propia?
Dead Or Alive no ha aparecido en la revista por su antigüedad, pero en el resto estamos de acuerdo contigo. Nos tememos que nuestros compañeros ingleses se fijan más en las ventas de un título a la hora de hacer una guía que en su calidad intrínseca.

Quizá sea un poco prematuro, pero podríais realizar un reportaje titulado 'El Final de una Saga' o algo así, en el que repaséis los últimos lanzamientos para nuestra gris de sus sagas más emblemáticas como *RE, FF, TR*, etc...
Desde luego estás de un nostálgico que ni Sara Montiel en *Cine de Barrio*.

¡Seguid así! Y no tengáis miedo de repetiros a veces, porque repetirse es la consecuencia inevitable de ser fiel a uno mismo (aunque Holybear y

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Buenas! Toda la gente a la que le guste el manga, se le dé bien el dibujo y le guste el rol, aquí tiene una amiga de 16 años con quien compartir sus aficiones. No hay límite de edad. Sobre todo me gustaría ponerme en contacto con Alejandra R.
Iballa Toledo Gutiérrez
C/ Jardinez Samoga nº4
38360 El Sauzal, s/c de Tenerife (Islas Canarias)

Me llamo Manu, tengo 17, me gustaría cartearme con peña de entre 17 y 18 años para compartir opiniones. También estoy abierto a compartir cualquier otro tipo de duda y ayudaros en todo lo que pueda. Ya que soy nuevo en Moncatcada Marampiño, me gustaría conocer a alguien de allí que sea tan viciado como yo a la Play y a las revistas. Y si les gusta el manga mejor. En fin, si eres de Montcada i Reixac (Barcelona) o de alguna otra parte, ponte en contacto conmigo.
Manuel Aguilera Laguna
C/Beat Uriol nº4
08110 Montcada i Reixac (Barcelona)

Hola, me llamo David y tengo 15 años. Si puede ser, quiero conocer a todas las chicas y chicos del mundo. Escribid a:
David Molina Escribano
C/ Académico Alemany 14, 2º-7
46019 Valencia

Hellou, my name es José Luis, tengo 15 años, y me gustaría cartearme con chicos y chicas (no importa la edad) que les guste la Play o cualquier otra consola, los *Tomb Raider*, el rol, el *survival horror*, la música de discoteca, Estopa, dibujar *grafittis*, o cualquier otra cosa.
José Luis San Pedro García
C/ Blasco Ibáñez 9-6
46930 Quart de Poblet (Valencia)

Somos dos chicos de Valencia a los que nos gustaría cartearnos, con gente de todo el mundo. Nos gustan juegos como *Final Fantasy, Metal Gear, Colin McRae, FIFA*... Todo aquél, o aquélla que quiera cartearse, o tener buenos amigos, que escriba a las siguientes direcciones:
David Molina Escribano
C/Alemany nº14 pº7
46019 Valencia
Iván González Badenes
C/Conde de Lumiares
nº42 pº15 46019 Valencia

sus engendros culinarios le den un nuevo significado al verbo).**

Éste debe ser el discursito que le soltaste a tus padres cuando repetiste 1º de ESO, ¿no?

Gracias por todo. Saludos a la Redacción y a los lectores.

Hasta el siguiente *round* de cartas.

CRISIS LACRIMÓGENA

RETORIC (VÍA E-MAIL)

Sólo unas cosillas:

1- Me intenté meter en PlanetStation.com y me dijo que estaba en construcción. ¿Es vuestra página web?

No, no es nuestra, ni sabemos quiénes son estos impostores. Desde aquí lanzamos una advertencia a esos señores: el dolor que pasaría Chewbacca anunciando una Epilady es una broma al lado de lo que podemos hacer nosotros con un disco en directo de Enrique Iglesias y unos auriculares.

Me acabé el *Dino Crisis 2* en japonés, y me gustó mucho. ¿Por qué tiene que morir ¡PIIIIIII! (censurado por *PlanetStation*) al final? El final es de pu madre, ya que te dan ganas de llorar.**

Lamentamos haberte censurado, pero es que tampoco hay derecho a destripar el final del juego para el resto de lectores. Es como si nosotros dijéramos que al final de *Final Fantasy IX* (valga la redundancia) Zidane descubre que su larga cola se debe a que en realidad es un extraterrestre procedente de un mundo de súper guerreros llamado planeta Vegeta, y para salvar al universo tiene que encontrar las 7 Bolas del Dragón. ¡Que nooo, que os tomamos el pelo!

¡¡¡¡Queremos el *Parasite Eve* 1 en España!!!!! ¡¡¡¡Aunque sea en inglés!!!!!

Lo deben estar traduciendo al esperanto, porque desde luego se hace *esperar* lo suyo. Nosotros ya no contamos con él.

¡¡¡¡YA ESTÁ AQUÍ LA PLAY 2!!!!!

¿¿¿¿ALGUIEN NOS DEJA 100.000 PESETAS?????

MUNCHAS PESETAS

IVÁN BOSSA (CARTAGENA)

Hola planeteros, me llamo Iván y tengo 16 años. ¿Cómo se puede borrar la memoria del X-plorer FX?





Me refiero a que si se pueden borrar los juegos recuperables del banco de memoria del VMS, porque yo no lo consigo.
Cuando estés en el menú de VMS verás un mensaje en el que pone 'Triángulo- Borrar Arch'. ¿Qué supones que pasará si pulsas el triángulo? ¿Que borrarás un Archiduque? Igual es que sirve para borrar un archivo de memoria...
¿Cuándo volverá a salir más o menos la PS2? Yo me la quiero comprar sin encargarla.
Según fuentes oficiales de Sony, a mediados de Diciembre podrían llegar a las tiendas 20 o 25.000 consolas fuera de la campaña de reserva de la compañía. De todas maneras, es de suponer que cada tienda montará sus reservas particulares, por lo que la PS2 será muy difícil de encontrar hasta, como mínimo, Reyes.
¿Vosotros creéis que la compañía Square se marchará a la X-Box? Espero que no, ya que los creadores de *Munch's Oddysee* son unos peseteros.
No hay nada confirmado, pero hay fuertes rumores de que Square desarrollará sus juegos sobre el hardware de la PlayStation 2, y que también hará conversiones para PC y... X-Box. Respecto al tema *Munch's Oddysee*: Un buen día viene un señor con gafas y peinado ridículo a tu oficina y te ofrece un talonario con más ceros que en el expediente académico de Jesulín de Ubrique por adquirir los derechos de tus juegos. ¿Tú que haces? A) Le dices que se vaya a la peluquería de Raquel Mosquera y que vuelva con una imagen digna de una persona humana. B) Declaras tu amor incondicional por Sony y le aplastas la nariz con la puerta. C) Aceptas y vives como un rey hasta el día que consigan apagar el Vesubio con sifón. Por supuesto, tú eligirías la B, ¿no?
¿Es que en el *Vagrant Story* sólo vas por caminos subterráneos y no van por los pueblos como *FFVIII*?
El juego se desarrolla en una sola ciudad pero desde luego hay localizaciones exteriores y un fantástico mapa, como en todo buen RPG que se precie.
Cuando me compre la PS2, cuál me recomendáis: ¿*Metal Gear Solid 2* o *Tekken Tag Tournament*?
Depende de cuándo te compres la PS2. Si te la compras antes de que salga *MGS 2*, evidentemente échale el guante a *Tekken*. De lo contrario, suponemos que el juego de Konami será la opción correcta, aunque evidentemente no hemos podido jugar aún con Snake en 128 bits y, por lo tanto, no queremos hacer una afirmación tajante.
¡Ya podéis descansar en paz, amigos míos!
Ésta es una de esas despedidas que te suben el ánimo para seguir adelante. En tu próxima carta no olvides enviar una corona de flores con la dedicatoria: 'A *PlanetStation*, tus lectores y tus deudos no te olvidan'.

POR UN PUÑADO DE DUROS

LUIS CASILLAS (ALICANTE)

Hola piltrafillas, ¿a que je estar leyendo cartas toda la mañana? Y todo por cuatro duros de mie**a.**
No tanto como tener que comprar las consolas y los juegos, mientras hay profesionales del sector que juegan gratis.
Una vez leí algo sobre el disco duro de PS2 y me gustaría saber cosas sobre su utilidad, su capacidad, su llegada al mercado europeo...
Se rumorea que el disco duro tendrá unas 50 Gigas de capacidad, pero tardará aún mucho en ver la luz. Su principal función, al parecer, será almacenar actualizaciones, mini-juegos, demos y otros contenidos de Internet. Pero claro, hasta que no haya una buena red para PS2, su lanzamiento no tendría demasiado sentido.
Sé lo que es la PocketStation, pero he oído que va a salir en Japón la segunda generación de este... cacharro. ¿Cuánto valdrá? Y, sobre todo, ¿en qué se diferencia?
Hemos oído ese rumor, pero de momento no se sabe nada oficialmente. Aunque sí hay una Memory card 2, no es descabellado pensar que acabará saliendo una PocketStation 2 en la que podamos guardar partidas de juegos de 128 bits.
Otra duda que tengo sobre la PS2 es si se podrán utilizar las memory cards que no sean de Sony.
Sí, ya existen, aunque algunas de ellas han dado problemas de compatibilidad en Estados Unidos.
¿Para cuándo un simulador de vuelo más o menos pasable?
Los *Wing Over* son bastante pasables, y *Ace Combat 3* es una magnífica opción... siempre que lo

JORGE CÍSCAR

IBALLA TOLEDO

¡GANADOR!

MARCOS ARROYO



CARLOS GARCÍA

consideres más como un juego arcade que como un simulador.
Os dejo, que tenéis más peligro que Eduardo Manostijeras poniéndose unas lentillas.
Eso lo conseguimos gracias a nuestra dieta rica en hamburguesas con denominación de origen británica. Adiós muuuuuuuuy buenas.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N25

CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS N27: CAMISETA Y TARJETA BLAZE 2 MB
Juan Antonio Alburquerque García ALCANTARILLA (MURCIA) Juan Rubio Gómez BURGOS
David Vázquez Vázquez OURENSE
CONCURSO RAYMAN 2: Javier Urbanos Olmos MADRID
Ana Belén Navarro Aranda ÁLORA (MÁLAGA) Mariano Agustín Orta SAN FERNANDO (CÁDIZ) Jaime Pérez Colsa SANTANDER (CANTABRIA) José Antonio Abellán Contreras CIEZA (MURCIA) Alberto Menambres Santos VALLADOLID Marcial Jesús Sánchez Santiago FUENSANTA (JAÉN)
César Tejada Sánchez PONTEVEDRA (LEÓN) Marco Antonio Sanz Pérez VALLADOLID José Alberto Moya Valverde ARGAMASILLA DE ALBA
CONCURSO X-PLORER: Sergio Llidó Murillo OLIVA (VALENCIA) Eloy Litago Lasheras BUÑUEL (NAVARRA) Kevin Lara Corneso FUENLABRADA MADRID Luis Felipe Soto-Yárritu Gete MADRID Gaizka Malo Elcoro-Iribe VITORIA (ÁLAVA)
DIBUJOS N27: MANDO Y TARJETA BLAZE 2MB. Marcos Arroyo MADRID

ALUNDRA

Fiel a su cita con esta sección, vuelve el inmenso (en todos los sentidos) *Alundra* y sus atascos inevitables. En esta ocasión, es nuestra lectora **Noelia Velasco** la que solicita ayuda para seguir avanzando en la montaña de fuego de Torla. Para ello, en la estancia de la estatua donde estás encallada, debes examinar esta escultura, subir las escaleras de la izquierda y cruzar la puerta. Congela el pilar del centro de la sala y empújalo a la izquierda y hacia abajo. Empújalo a la derecha para que se apoye contra la antorcha del Sudeste. Luego sube y enciende la antorcha. Ahora empuja el pilar hacia arriba y enciende la antorcha de allí. Empuja el pilar a la izquierda y enciende la tercera antorcha. Por último, empuja el pilar hacia abajo y enciende la última antorcha antes de regresar a la sala de la estatua.

Cruza la puerta en lo alto de las escaleras de la derecha y congela los dos pilares de allí. Empuja a la izquierda y hacia abajo el pilar de la derecha.



Luego úsalo para llegar a las dos antorchas del fondo de la pantalla. Enciéndelas y empuja el otro pilar helado a la derecha y hacia arriba. Enciende la antorcha superior derecha y empuja el pilar a la izquierda. Ve adonde estaba el primer pilar helado y empújalo a la izquierda y luego hacia arriba. Sube hacia la antorcha restante y enciéndela. Luego vuelve a la sala de la estatua, examina la estatua para abrir la puerta del Norte y sal por ella. Y hala, a seguir jugando, que no te queda nada para llegar al final...

BROKEN SWORD

Hace mucho desde que apareció esta notable aventura gráfica, que sigue atascando a bastantes jugadores y jugadoras como **Charo Cortés**. Para salir de Montfauçon, debes seguir estos pasos. Habla con el payaso y pregúntale sobre malabares. Deja de hablar con él, y camina hasta la estación de policía. Habla con el oficial y enséñale la nariz roja. Deja de hablar con él y vuelve con el payaso. Habla con él y pregúntale sobre malabares. El payaso se aburrirá y marchará, pero olvidará su bola roja. El oficial de policía marchará también. Utiliza la barra de metal en la tapa de la cloaca y baja por ella. Utiliza la barra con la puerta de la derecha. Utiliza las ruedas dentadas dos veces. Métete en la barca y utiliza la manecilla. Engancha el gancho (qué chispa tenemos hoy, amigos) y camina por encima de las ruedas dentadas (llevando todavía encima el gancho). Utiliza las ruedas dentadas, y más tarde el elevador en la barca para abrir la puerta. Ve a través del túnel hacia la cueva. Mira la grieta de la pared para asistir a una reunión secreta (música de mucho misterio y mucha tensión). Cuando acabe esta reunión, mira por la grieta de nuevo para ver cómo marcha la gente. Baja por las escaleras y entra en la cueva. Utiliza el trípode en la piedra. Usa la gema en el trípode, con lo que conseguirás una nueva pista: M-A-R-I-B. De esta manera, volverás automáticamente al apartamento de Nico. A partir de ahí, ya es cosa tuya el seguir investigando el misterio de la 'espada rota'. ¡Suerte!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Un juego para mirrones

Slim Jim

Selecciona el modo Pro Quest. En la pantalla de selección de corredores, pulsa ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●. De esta manera conseguirás a Slim Jim, un excéntrico personaje con carne en lugar de pelo.

Bicis para todos

Selecciona el modo Pro Quest. En la pantalla de selección de bicicletas, pulsa ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●. Así conseguirás acceder a todas las bicis disponibles.

Con mucho estilo

Selecciona el modo Pro Quest. En la pantalla de selección de estilo, pulsa ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●. Con ello conseguirás acceder a todos los estilos del corredor elegido.

GTA 2

Dinero rápido

Introduce como nombre WUGGLES y comienza el juego. Ahora, debes insertar un mando en el puerto 2 de la consola y



pulsar con él ■ para conseguir 100.000 dólares con cada pulsación.

Respeto, respeto

Introduce como nombre WUGGLES y comienza el juego. Ahora, debes insertar un mando en el puerto 2 de la consola. Ahora, puedes incrementar tu popularidad entre las bandas pulsando L1, L2 o R1 (cada uno de los botones corresponde a una banda distinta).

KOUDELKA

Ítems secretos

A continuación, os ofrecemos un listado de los objetos secretos que podéis conseguir de una manera un tanto particular: en función del tiempo que llevéis jugando. Sólo se pueden tener una vez durante cada aventura. Para obtenerlos, hay que contar con un determinado número de ítems en el inventario. Es decir, si tenéis 10, 21, 32 ó 43 objetos en el inventario justo cuando llegáis a ese tiempo en concreto, se os gratificará con los siguientes objetos.

TIEMPO	ÍTEM
01:11:11	Besh No Yubiwa
02:22:22	Ogden's Shatsu
03:33:33	Kuronuni No Esa
04:44:44	Charu No Eben
05:55:55	Tamacosoziru
10:10:10	Ogden's Ono
11:11:11	Gargoyle Claw
22:22:22	Roger's Tsue

MS. PACMAN MAZE MADNESS

Conseguir el reproductor de películas

Consigue 70 estrellas doradas y podrás acceder al reproductor (de películas, no un semental) en la pantalla principal de fase. Consigue las 70 restantes para acceder al test de sonido.

Test de sonido

Otra manera de acceder a este test es marcar 14 o más veces tu nombre en la tabla de altas puntuaciones, momento en que se puede acceder al test en el menú de pausa.

Reproductor de música

Consigue 9 relojes dorados y podrás acceder al reproductor (obviamos el anterior chiste pésimo) en la pantalla principal de fase.

READY 2 RUMBLE (PS2)

Personajes secretos

Completa el modo Arcade para conseguir los personajes extra en este orden:

Freak E. Deke
Michael Jackson
G. C. Thunder
Wild "Stubby" Corley
Shaquille O' Neal
Freedom Brock
Rocket Samchay
Robox RESE4

Gordopilas con guantes

En la pantalla de selección de personajes pulsa →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, L1, R2. Si lo has introducido correctamente, oirás la campana. De esta manera, conseguirás hacer al luchador que selecciones algo más gordo (¡Tiembla, Mama Tua!).

Auténticos 'Guantazos'

En la pantalla de selección de personajes pulsa ←, →, ↑, ↓, R1, L1, R2. Si lo has introducido correctamente, oirás la campana. De esta manera, conseguirás que el luchador seleccionado luzca unos guantes tamaño XXL.

Mi reino por unos kilos

En la pantalla de selección de personajes pulsa →, →, ↑, ↓, →, R1, L1, R2. Si lo has introducido correctamente, oirás la campana. De esta manera, conseguirás que el luchador seleccionado se vuelva finito, finito.

Zombis enguantados

En la pantalla de selección de personajes pulsa ←, ↑, →, ↓, R1, R1, L1, R2. Si lo has introducido correctamente, oirás la campana. De

esta manera, conseguirás que el luchador seleccionado adquiera un tono grisáceo como si estuviera muy pocho: se ha convertido en un zombi.

Personajes sin esfuerzo

Para conseguir rápidamente a E. Deke y Michael Jackson, en la pantalla de selección de personajes pulsa R1x13, R2, R1x10, R2.

Vestiditos

Para acceder a estos extras, has de poner la fecha que te indicamos en el reloj interno de la PS2 (nada más encender la consola sin un juego insertado, dentro de Configuración).

Halloween

Marca como fecha el 31/10 del año que quieras y conseguirás a J.R. Flurry con un traje esquelético.

Navidad

¿Realmente te hemos de decir que Navidad es el 25/12? Si introduces esta fecha, conseguirás que Selene Strike vista como una elfa y a RumbleMan ataviado como un muñeco de nieve.

Año nuevo

Marca como fecha el 01/01 del año que quieras y conseguirás a Joey T. Vestido con un traje de bebé de año nuevo.

San Patricio

La fiesta irlandesa por excelencia. Marca como fecha el 17/03 del año que quieras, y verás a Refaree ataviado como un Leprechaun (nota cultural: los



duendes que se encuentran al final del arco iris guardando una olla de oro).

San Valentín

Marca como fecha el 14/02 del año que quieras para conseguir que Lulu Valentine vaya ataviada con un vestido bastante sexy...

Día de la Independencia

Tranquilo, no te invadirán los malvados extraterrestres de la película si marcas como fecha el 04/07, sino que G.C. Thunder aparecerá vestido de Tío Sam.

Día de Pascua

Marca como fecha el 23/04 del año que quieras para conseguir que Mama Tua aparezca vestida como una conejita (conejaza más bien) de Playboy.

STAR TREK INVASION

Ver créditos

En la pantalla en la que el Teniente Worf te explica la misión (Briefing screen) pulsa ←, →, ↑, ↓ cinco veces consecutivas. La pantalla cambiará y podrás ver los créditos del juego, junto a fotos de los programadores e ilustraciones originales del juego.

SUPER BUST-A-MOVE (PS2)

Más personajes

En la pantalla de título (donde aparece el mensaje 'Push Start') pulsa ▲, →, ←, ▲. Aparecerá un icono en la esquina superior izquierda y conseguirás jugar con los dos personajes finales del juego.

Another world

En la pantalla de título (donde aparece el mensaje 'Push Start') pulsa ▲, ←, →, ▲. Aparecerá un icono en la esquina superior derecha que marca 'Another World'.

TENCHU 2

Todas las misiones

En la pantalla de selección de personajes y misiones, pulsa ↓ para seleccionar las misiones por abrir (marcadas por un guión). Mantén pulsado ■ y pulsa →, ←, ↓, suelta ■, mantén pulsado ● y pulsa ←, →, ↑ y (todavía manteniendo ● apretado) pulsa y mantén pulsado ■ y pulsa ↑, ↓. Ahora, tendrás acceso a todas las misiones y jugar en cualquiera de ellas.

Seleccionar a Tatsumaru

En la pantalla de selección de personajes y misiones, pulsa ← / → para alternar entre los personajes. Mantén pulsados ● + ■ (durante la introducción del código entero) y pulsa →, ↑, ←, mantén pulsado ↓ y pulsa L1, L2, suelta ↓ y pulsa Select para oír un ruido. Ahora tendrás acceso al ansiado personaje secreto del juego, Tatsumaru.

Conseguir todos los ítems

En la pantalla de ítems (antes de comenzar cada misión) pulsa R2, L2, R2, L2, mantén apretado Select y pulsa →, ←, ●, ■, ↓, ↑, ↑, ↑. Ahora podrás elegir cualquiera de los ítems que aparecen en el juego.

Añadir un nuevo ítem extra

Y si quieres muchos de estos nuevos objetos pero puedes seleccionar sólo unos pocos, en la pantalla de ítems mantén apretados R1 + ● y pulsa →, ↓, ←, L1 para incrementar la cantidad en uno. Cada vez que lo repitas conseguirás aumentar la cantidad de objetos a los que tienes acceso.

TOMB RAIDER

Especial para fulleros redomados...

Para todos aquellos que no sean lo bastante buenos para pasarse el juego sin hacer trampas, he aquí unos cuantos trucos, comprobados con la versión de análisis de este juego que nos ha llegado a la Redacción.

Todas las armas, munición y botiquines infinitos

Ve a la pantalla de inventario y señala el botiquín pequeño. Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ (todo a la vez) y sal de la pantalla de inventario.

Todos los ítems

Entra en la pantalla de inventario y destaca el botiquín grande. Mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ (todos a la vez) y sal de la pantalla de inventario.



Ver secuencias de vídeo

En el menú principal, mantén pulsado R2 + Select (a la vez).

Comenzar en otros niveles

En la pantalla principal resalta la opción Nuevo Juego, mantén pulsado L1 y aprieta X para comenzar en la segunda historia (Base Rusa), mantén pulsado L2 y aprieta X para empezar en la tercera historia (Black Isle) o mantén pulsado R1 y aprieta X para empezar en la cuarta historia (Tower Block).

CÓDIGOS XPLORER

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

TOMB RAIDER III

Diamantes infinitos
8009720A 0300
Munición infinita para uzi
80097204 0300
Bengalas infinitas
80097206 0300
Medipack grande infinito
80097208 0300
Medipack pequeño infinito
8009720A 0300
Spiderlara
8098E460 0010

CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 27)

NOMBRE

DIRECCIÓN

TEL.

PlanetStation y Ardistel sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 27) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation - C/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

DRIVER

Este mes, dos páginas de la sección *Trucos* se han tomado unas vacaciones (¡quién las pillara!). En su lugar hemos decidido ofreceros, gracias a la inestimable colaboración de Infogrames, una serie de curiosos secretos del juego *Driver 2*. ¡A disfrutarlos!

CHICAGO



Acciona el interruptor para abrir las puertas del estadio



Verás un coche secreto oculto en el interior del estadio



Entra en el estadio de béisbol

BASE SECRETA



Acciona el interruptor del poste, oculto tras los árboles



Las puertas de la Base Secreta se abrirán

LA HABANA



COCHE SECRETO



Conduce hacia la Base

Introdúcete en ella y acciona el interruptor

El coche secreto descenderá hasta ponerse a tiro

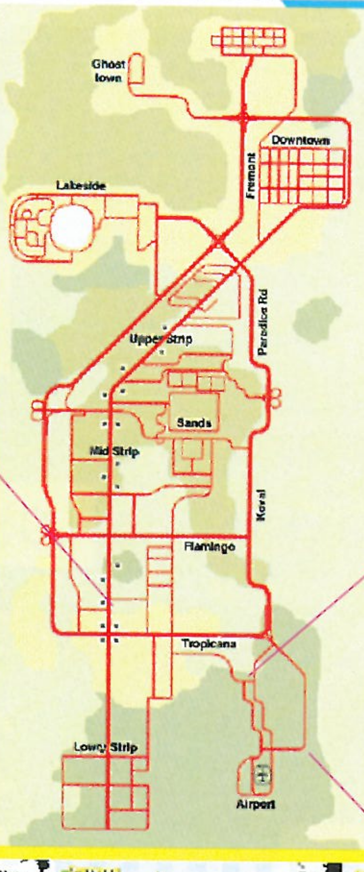
Móntate en él y ¡hasta luego Lucas!



LAS VEGAS

INVENCIBILIDAD

Acciona el interruptor para desbloquear la invencibilidad



ÁREA SECRETA



Encuentra el interruptor en el poste



Las puertas de al lado se abrirán



Y aquí tenemos el coche secreto

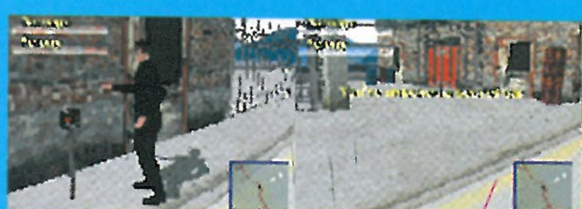
LUGAR EN OBRAS



Localiza la valla destrozable

Dirígete a la rampa...

¡...Y ya estás dentro, pecador!



Acciona el interruptor

¡Ábrete Sésamo!

CAMIÓN SECRETO



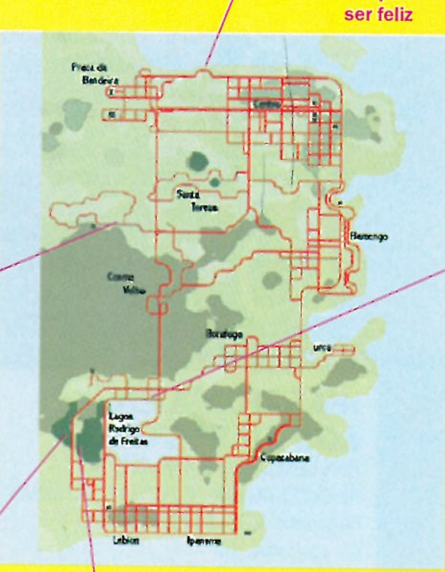
Y aquí tienes tu camión para ser feliz

RÍO DE JANEIRO

MINIJUEGO SECRETO



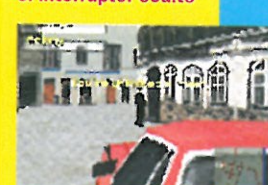
Ecuentra el interruptor para desbloquear el minijuego secreto



INVULNERABILIDAD



Encuentra el interruptor oculto



Accionálo y ganarás la preciada invulnerabilidad



Acciona el interruptor



Las puertas se abrirán

Pónlo a prueba, chavalote

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 DEAD OR ALIVE 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 TIMESPLITTERS (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

3 TOMB RAIDER CHRONICLES
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

4 SHEEP
DISTRIBUIDOR **PLANETA-AGOSTINI** GÉNERO **PUZZLE**

5 READY 2 RUMBLE 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 TIMESPLITTERS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

3 RIDGE RACER V
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 SMUGGLER'S RUN
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 TEKKEN TAG TOURNAMENT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**

3 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 VANISHING POINT
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 DINASTY WARRIORS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 PARASITE EVE II
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 24**

4 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

5 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

6 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

7 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

8 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.990** ANÁLISIS **PLANET 18**

9 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **ADVENTURE-RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

10 TENCHU
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

LOS MAS VENDIDOS

PSX
1 PARASITE EVE II
2 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
3 METAL GEAR SOLID
4 TARZAN (PLATINUM)
5 CHASE THE EXPRESS
6 TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLAT.)
7 SIDNEY 2000
8 DRIVER (PLATINUM)
9 TOCA WORLD TOURING CARS
10 CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)

PS2 (VENTAS EN INGLATERRA)
1 TEKKEN TAG TOURNAMENT
2 TIMESPLITTERS
3 SSX
4 FIFA 2001
5 RIDGE RACER V
6 SILENT SCOPE
7 ISS
8 SMUGGLER'S RUN
9 READY 2 RUMBLE: ROUND 2
10 ORPHEN

N 64
1 POKÉMON SNAP
2 PERFECT DARK
3 TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
4 POKÉMON STADIUM
5 CASTLEVANIA
6 OPERATION WINBACK
7 ISS 2000
8 DONKEY KONG 64 + MEMORY EXP. PAK
9 SUPER SMASH BROS.
10 INT. TRACK&FIELD: SUMMER GAMES

DREAMCAST
1 METROPOLIS STREET RACER
2 FERRARI F-355 CHALLENGE
3 VIRTUA TENNIS
4 THE HOUSE OF THE DEAD 2
5 HIDDEN & DANGEROUS
6 SONIC ADVENTURE
7 POWER STONE 2
8 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
9 SPACE CHANNEL 5
10 CRAZY TAXI


Cyborg Ninja
(Jose Javier Serrano)

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

3 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **ADVENTURE-RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

6 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

7 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **POR DETERMINAR** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 RIDGE RACER TYPE 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

9 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

10 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

11 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

12 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

13 SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

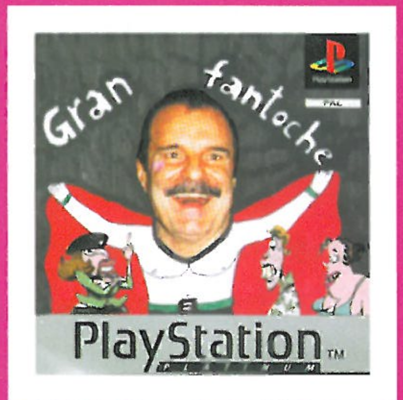
14 BLOODY ROAR 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **2.490** ANÁLISIS **PLANET 8**

15 DRIVER
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **4.490** ANÁLISIS **PLANET 8**

GRAN FANTOCHE

Videojuego del Milenio desarrollado por **Fernando 'Filito' Villar (Málaga)**
Género **Idioti-famoseo** 1er Premio **Mando Viper**

El juego más esperado de los últimos 10 años. Se estructura en 3 partes. La 1ª, en la que elegiremos uno de los cerca de tropecientos personajes de los que disponemos, e incluso crear uno propio con su personalidad, físico, procedencia... El objetivo no es otro que luchar e ir sobreviviendo cásting tras cásting, a cual más duro, y conseguir una de las 10 plazas que dan lugar al concurso de TV. Ahora deberás participar y salir con el bolsillo llenito de ceros en programas-coloquios-telebasura, intercalando ofertas de revistas, apariciones en fiestas, exclusivas. Al final recibirás una invitación, previo pago, para el programa *Tómbola* y deberás enfrentarte a 2 *final bosses*: Karmele Merchante y Mariñas. Si consigues mantenerlos callados durante 5, 10 ó 15 minutos (dependiendo del grado de dificultad) te lo habrás pasado.



Para ello cuentas con las invocaciones de La Merchi y Fernando para la defensa, y la ayuda de los amigos televisivos que hayas hecho (tipo Yola Berrocal, Malena Gracia...) para el ataque.

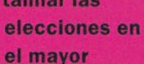
Opinión Planet Ahora que Jorgito, Nacho, Ania, el *Pisha* y compañía han bajado la guardia, es un buen momento para sustituirlos gracias a la segunda edición de *Gran Hermano*. El videojuego *Gran Fantoche* podría servir de entrenamiento para que los aspirantes a famoseo acaben como el defenestrado Padre Apeles, de la misma manera que los simuladores de vuelo sirven para que los pilotos no se *espiñen* al primer vientecillo de Levante.

BUSH VS. GORE

Videojuego del Milenio desarrollado por **Ramón Varela (Valladolid)**
Género **Recuéntame un cuento** Premio de Consolación **Pad Básico**



De Square es el mejor videojuego del momento. No, no es ni el *FFIX*, ni el *FFX*, ni la película, sino...¡*Bush vs. Gore*!. El juego en sí no es más que un juego de estrategia, situado sobre el mapa de EEUU. Escogiendo uno de los dos bandos, deberemos taimar las elecciones en el mayor número de estados posible, para salir vencedor. Como aliciente, decir que una vez acabado este modo de juego, podrás jugar a un beat'em-up bastante 'gore', no apto para menores de 78 años. Os envío unas imágenes tomadas por un espía en el departamento de Square.



Opinión Planet La verdad es que un tema como éste podría dar mucho más de sí. ¿Qué hubiera costado introducir una fase tipo *Doom*, en la que Charlton Heston se pasease por los pasillos de los juzgados para agujerear a base de balazos la casilla de George Bush en las papeletas 'indecisas'? Eso sí, el material gráfico con la 'foto espía' en el cuartel de Square está muy lograda, y por eso Ramón es merecedor del premio de consolación (ya puedes enviarnos esa cesta de Navidad cuando quieras, muchacho. ¡Y el turrón que sea de chocolate y pistacho!)

PLAYSTATION 2

El Peor Truco creado por **Francisco José Canedo (Arteixo, A Coruña)**
Premio **Tarjeta de 2 Mb**

¿Quieres una Play 2? Ve a la caja de herramientas de tu padre y coge un destornillador. Dale la vuelta a la Play, quita la tapa, corta todos los cables y tíralos a la basura. Rompe las tapas de la Play (ya sabrás después por qué). Coge la Play y mírala... Vende tus 20 juegos y los mandos a tus amigos y sacarás como 20 lechugas.
Pregúntale a tu padre, como aquél que no quiere la cosa, su número secreto de la tarjeta de crédito y vete a un gran almacén a comprarte la Play 2. ¿Por qué? ¡Es que ya no te acuerdas de que tienes la Play destrozada! Y como tienes los mandos y los juegos vendidos ya no te vale la pena comprar la consola de 32 bits. Entonces puede pasar que tu padre te perdone por utilizar su tarjeta y puedas jugar a *Tekken Tag Tournament* (el truco tiene éxito) o bien que te de una somanta de palos y tengas el *Tekken* en tu casa gratis.



Opinión Planet He aquí una clara muestra de las funestas ideas que ha provocado el frustrante (para las rentas menos afortunadas) lanzamiento de la PS2 en España. Francisco José confiesa en su carta que en vez de estar haciendo los deberes se ha dedicado a elaborar este intrincado 'truquillo' para conseguir financiación videojueguil. Sus padres pueden estar orgullosos: el chico va para tesorero del Ayuntamiento de Marbella para arriba.

FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (mando Viper, pad básico, Tarjeta de Memoria). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envia un e-mail a planet@intercom.es

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

¿MIEDO A LA OSCURIDAD?

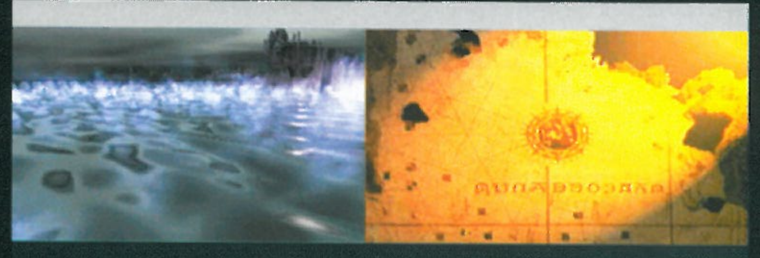
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
AÑO DE ORIGEN **1.997**

Este título parece dedicado a todos los fanáticos de las excursiones nocturnas en los numerosos castillos abandonados de nuestro país o a los que festejan la noche de Halloween sin ser del otro lado del Atlántico. Y por supuesto, a la legión de seguidores de esta saga legendaria de Konami, que ya inició su andadura en MSX allá por el año 1986, y ha pasado por los formatos mas variopintos de toda la historia lúdica como Nintendo, Super-Nintendo, Game Boy, Megadrive, Pc-Engine CD y X68000. Desde luego, tiene motivos de sobra para embriagarnos con su sobriedad técnica, unos gráficos en 2D de notable factura y una banda sonora eminentemente gótica y épica que nos adentrará de una forma magistral en la fabulosa corte del Conde Drácula y demás seres de ultratumba.

LA JUGABILIDAD MUERDE

Como todo buen *Castlevania* que se precie su adictivo desarrollo se desenvuelve en fases laterales 2D con mucha acción, combinadas con maravillosas pinceladas arcade. Algo muy importante a destacar sobre sus antecesores es la inclusión de un novedoso mapa que nos guiará por el juego (como en su día mostró *Super Metroid* para Super Nintendo) que tendremos que completar al 100%... o incluso algo más. Si queremos que Alucard, hijo de Drácula, derrote a su malvado padre, y que Richter Belmont siga con su tradición familiar por los prados de Transilvania desde 1792, hay que hacerse con este clásico: vuestra Playstation os lo agradecerá muy nocturnamente.

LA BANDA SONORA, EMINENTEMENTE GÓTICA Y ÉPICA NOS ADENTRARÁ DE UNA FORMA MAGISTRAL EN LA FABULOSA CORTE DEL CONDE DRÁCULA



UNA INTRO DRACONIANA

No nos estamos refiriendo a que en la intro del juego salga nuestro director Drako, aunque bien se le podría confundir con algunas de las gárgolas del puente (todos sabemos que estos seres mitológicos tampoco tienen pelo). Para ser una intro ya con sus añitos encima ya hacia gala del enorme potencial de nuestra querida gris al mezclar gráficos generados por ordenador con escenas poligonales (buen ejemplo de ello es cuando se nos muestra el castillo rotando bajo un cielo relampagueante).







FABRICANTE **THURSTMASTER**
DISTRIBUIDOR **GUILLEMOT**
PRECIO **10.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●●●

360 MODENA RACING WHEEL

Hace unos meses nos deshacíamos en elogios con un volante con licencia de Ferrari llamado Shock 2 Racing Wheel al que no le pusimos la máxima puntuación por culpa de unos acabados poco convincentes en su construcción. Pues bien, parece como si los fabricantes pensaran lo mismo, porque el nuevo volante Ferrari que hemos recibido, el 360 Modena Racing Wheel, mantiene todas las virtudes de su antecesor y aporta un atractivo diseño físico cimentado sobre unos materiales a prueba de terremotos y hermanos pequeños. Todo en este volante roza la perfección: la sensibilidad del giro, la respuesta de sus cuatro aletas tipo coche Fórmula 1 que hacen las funciones de cambio de marchas y de botones analógicos, la increíble sujeción de los fornidos pedales, su espectacular vibración ... Además, pese a tener un precio más bien ajustado, se han incluido detalles que son muy de agradecer como, por ejemplo, unas texturas de goma que permiten un agarre insuperable. Por si fuera poco, el volante de Thurstmaster es una réplica casi exacta del que se encuentra dentro de un coche 360 Modena F1, aunque nosotros no lo hemos podido comprobar (hemos intentado que la empresa comprara el vehículo en aras de nuestra profesionalidad, pero tras decir que sería a costa de nuestro sueldo, desistimos). *¡Chapeau!*



FABRICANTE **THRUSTMASTER**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **11.990 PESETAS (INCLUYE JUEGO)**
PUNTUACIÓN ●●●●○

DANCE MAT CONTROLLER

La unión de dos compañías como Sony y Thrustmaster sólo puede deparar algo bueno para el usuario. En esta ocasión, el fruto de tan extraña pareja ha sido, por una parte, un notable juego de baile y un excelente periférico para usarlo con él. Esta alfombrilla se vende junto a *El Libro de la Selva*, siendo más que un complemento, un elemento imprescindible para su uso. Además de las cuatro direcciones y los cuatro símbolos básicos, incopora Select y Start que, en lugar de estar integrados en la alfombrilla son botones auténticos, situados en la parte superior. Éste no es sino otro de los muchos detalles de calidad de este periférico, fabricado con los mejores materiales vistos hasta ahora en un instrumento de este tipo. Los plásticos superiores e inferiores (cuyo olor es muy, muy persistente) y el ribete de tela cosida que la rodea son de una categoría superior. Tan sólo echamos en falta una respuesta de los controles algo más depurada, ya que hasta que no llevemos unas cuantas sesiones de rodaje (más bien, de 'pisotaje') no comenzará a funcionar todo lo fielmente que podríamos esperar de un producto con tan buenos 'padrinos'.



TOP DRIVE GT +

No va a estar en el 'top' de los volantes de PlayStation este Top Drive GT + de Logic 3. Aunque presenta un diseño atractivo, una vacilona palanca de cambios (bastante mejorable en su funcionamiento) y un útil botón de autogas que permite evitar el tener que pisar con pasión el acelerador, este volante no acaba de dar la talla necesaria. Y es que su defectuosa sensibilidad al giro obliga a tener que dar auténticos bandazos para poder tomar una curva cerrada, y su inexistente aplicación del medio gas en el pedal de aceleración no ayuda mucho a regular la velocidad. Además, su efecto de vibración es propio de un terremoto de 8 grados en la escala de Richter, su rudimentario sistema de sujeción (cuatro ventosas) ofrece menos garantías que una confesión de Pinocho y en el caso de los pedales, el riesgo de patadón e incrustación en la pared más cercana es muy grande. Estamos ante un volante bastante mejorable que sólo parece recomendable para coleccionistas.

FABRICANTE **LOGIC 3**
DISTRIBUIDOR **HEREDEROS DE NOSTROMO**
PRECIO **10.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●○○





¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

SUSCRÍBETE

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO
¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!
Y, DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.
1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

FORMA DE PAGO
- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular: Caducidad:
Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

NOMBRE DEL TITULAR:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

________, a ____ de ________ de 200__
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).
NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Aunque *PlanetStation* siempre intenta mantener una dosis de objetividad en sus contenidos, en el próximo número el protagonismo recaerá sobre la visión subjetiva en primera persona de tres fenomenales *shooters* para PSX: el bondiano *El Mundo Nunca Es Suficiente*, el terrorífico *Alien: Resurrección* y el bélico *Medal Of Honor: Underground*.

Los *laradictos* tampoco deben perderse bajo ningún pretexto la segunda (y última) parte de nuestra guía de *Tomb Raider Chronicles*. ¿Será ésta la última vez que la intrépida arqueóloga se asomará por nuestras páginas? Lo dudamos mucho, especialmente mientras nadie anule las Navidades.

Tampoco faltará una ración de fútbol a 160 bits (128 + 32) de la mano de *FIFA 2001*, que ha aparecido simultáneamente para PlayStation y PS2. Plantillas actualizadas, una jugabilidad depurada año a año y la fiebre futbolera clásica de la Piel de Toro auguran un éxito seguro para las dos entregas.

El aluvión de lanzamientos de PlayStation 2 en nuestro país seguirá reflejándose en nuestras páginas con análisis de *Rayman: Revolution*, *Dinosaur*, *Donald Duck*, *Eternal Ring*, *Dinasty Warriors 2* y muchos otros. Desde luego, esta consola empieza a tener ya más juegos que la final de la Copa Davis de Tenis.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ENERO

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.